MICHEL CHION

La audiovisión

Introducción
a un análisis conjunto
de la imagen y el sonido

PAIDOS Comunicación

Nº 53

Título original: *L 'audio-vision*
Publicado en francés por Éditions Nathan. París

Traducción de Antonio López Ruiz
Cubierta de Eskenazi & Asociados

1ª edición 1993

@ 1990 by Éditions Nathan, Paris

@ de todas las ediciones en castellano. Ediciones Paidós Ibérica, S. A.,
Mariano Cubí. 92 -08021 Barcelona y Editorial Paidós, SAICF,
Defensa, 599 -Buenos Aires.

ISBN: 84-7509-859-2
Depósito legal: B- 3.948/1993

Impreso en Hurope. S.A..
Recaredo, 2 -08005 Barcelona

Impreso en España

Sumario

Introducción 10

PRIMERA PARTE
EL CONTRATO AUDIOVISUAL

1. Proyecciones del sonido sobre la imagen 12

I. La ilusión audiovisual 12

II. El valor añadido, definición 13

III. Valor añadido por el texto 13

III.1 Vococentrismo y verbocentrismo del cine 13

III.2 El texto estructura la visión 14

IV Valor añadido por la música 15

IV. 1 Efecto empático y anempático 15

IV. 2 Ruidos anempáticos 16

V. Influencias del sonido en las percepciones del movimiento y la velocidad 16

V.1 El sonido es movimiento 16

V.2 Diferencia de velocidad perceptiva 17

V.3 Consecuencias: movimientos visuales punteados o creados como una ilusión por el sonido 18

V.4 Las almenas temporales del oído 19

VI. Influencia del sonido sobre la percepción del tiempo en la imagen 19

VI.1 Los tres aspectos de la temporalización 19

- animación temporal de la imagen 19
- linealización temporal de los planos 20
- vectorización 20

VI.2 Condiciones para una temporalización de las imágenes por el sonido 20

Primer Caso: la imagen no por sí misma tiene animación temporal ni vectorización 20

Segundo Caso: la imagen implica una animación temporal propia 20

Factores de la temporalización: 20

- naturaleza del mantenimiento del sonido 20
- previsibilidad o imprevisibilidad sonora 20
- papel del tempo 21
- definición del sonido 21
- modelo de integración entre sonido e imagen 21
- distribución de los puntos de sincronización 21

VI.3 El cine sonoro es una cronografía 22
VI.4 Linealización temporal 22
VI.5 Vectorización del tiempo real 23
VI.6 El estridor y el trémolo: carácter cultural o natural de esta influencia 24
VI. Ejemplo de la reciprocidad del valor añadido: los sonidos de lo horrible 25

2. Las tres escuchas 28

I. Primera actitud de escucha: la escucha causal 28
I.1 Definición 28
I.2 Naturaleza de la identificación causal 28
I.3 La fuente es un cohete de varios cuerpos 29

II. Segunda actitud de escucha: la escucha semántica 30
III. Tercera actitud de escucha: la escucha reducida 30
III.1 Definición 30
III.2 Exigencias de la escucha reducida 31
III.3 Para qué sirve la escucha reducida 32
III.4 Acusmática y escucha reducida 32
IV. Oír/ escuchar y ver/ mirar 33

3. Líneas y puntos **35**

I. La cuestión de lo horizontal y de lo vertical 35
I.1 ¿Armonía o Contrapunto? 35
I.2 La disonancia audiovisual 36
I.3 Predominio de las relaciones verticales en la cadena audiovisual (no hay banda sonora) 37

II. El sonido y la imagen en relación con la cuestión del montaje 38
II. 1 El montaje de los sonidos no ha creado una unidad específica 38
II. 2 Posibilidad de un montaje audible de los sonidos 39
II. 3 ¿Forma un plano de sonido un tramo de sonido audible? 40
II. 4 La condición para un lugar del sonido 41
II. 5 Unidades, pero no específicas 42
II. 6 El flujo sonoro: lógica interna, lógica externa 42

III. El sonido en la cadena audiovisual 44
III.1 Reunir: El agregado 44
III.2 Puntuar 44
III.3 Puntuaciones simbólicas mediante la música: el ejemplo de "El Delator" 45
III.4 Utilización puntuadora de los Elementos del Decorado Sonoro **(E.D.S)** 49
III.5 Convergencias / Divergencias: la Anticipación 50
III.6 Separar: el Silencio 51
IV. El punto de Sincronización: la Síncresis 52
IV.1 Definición 52
IV.2 Punto de sincronización evitado 53
IV.3 El golpe, símbolo del punto de sincronización 54
IV.4 "P.D.S." acentuados y elasticidad temporal 55
IV.5 El resorte de la sincronización: la síncresis 56
IV.6 Sincronismo amplio, medio y estrecho 57

4. La escena audiovisual 58

I. ¿Hay una escena sonora? 58
I.1 La imagen es el marco 58
I.2 No hay continente sonoro de los sonidos 59
II. Imantación espacial del sonido por la imagen 60
III. La acusmática 62
III.1 Definición 62
III.2 Visualidad / Acusmática 62
IV. La cuestión del fuera de campo 63
IV.1 Fuera de campo in y off: **el tricírculo** 63
IV.2 Las excepciones destruyen la regla **(gráfico 1 – pág 64)** 63
IV.3 El punto de vista topológico y espacial 65
IV.4 El Sonido Ambiente (Sonido Territorio) 65
IV. 5 El Sonido Interno 65
IV. 6 El sonido On the Air **(gráfico 2 – pág 67)** 65
IV. 7 Lugar del sonido y lugar de la fuente 67
V. La excepción de la música 68
V.1 Música de foso y música de pantalla 68

V.2 La música como plataforma espacio-temporal 69

VI. Fuera de campo relativo y fuera de campo absoluto 70

VI.1 El “Fuera de Campo” sólo es una relación 70

VI.2 Efecto de bastidores y Fuera de Campo – Cubo de Basura (en el cine en el multipista) 71

VI.3 Fuera de Campo Activo y Fuera de Campo Pasivo 72

VII. La extensión 73

VII.1 Modulación del Campo y del Fuera de Campo visual por el sonido 73

VII.2 Las Variaciones de la extensión 74

VIII. El punto de escucha 75

VIII.1 Punto de escucha en sentido espacial y en sentido subjetivo 75

VIII.2 Dificultades de definir criterios acústicos para un punto de escucha 76

VIII.3 Es la imagen la que crea el punto de escucha (subjetivo) 77

VIII.4 Voz de enfrente y voz de espalda 77

VIII.5 Escotomización del micro-oído 78

5. Lo real y lo expresado 80

I. La ilusión unitaria 80

II. Problemática de la reproducción sonora 81

II.1 Definición y fidelidad 81

II.2 Aislamiento y desconexión de los valores sonoros (ejemplo: la concepción acústica del sonido THX) 82

II.3 la cuestión de la fotogenia: el dispositivo técnico 84

II.4 Los silencios del Sonido Directo 86

II.5 Verdad y Verosimilitud sonora 88

III. Expresión y reproducción 90

III.1 ¿Qué es la expresión? 90

III.2 Lo expresado es una bola de sensaciones 91

III.3 Los Indicios Sonoros Materializadores **(I.S.M.)** 93

III.4 Dos ejemplos de expresión: “El Oso” y “quién engañó a Roger Rabbit” 95

III.5 El sonido en la animación: Sonorizar los trayectos 97

6. La audiovisión en negativo 100

I. Más allá de la imagen 100

II. Un cuerpo en el vacío: el hombre invisible 101

III. El acúsmetro 103

III.1 Definición 103

III.2 Poderes del acúsmetro 104

III.3 La desacusmatización 105

IV. La suspensión 105

V. Visuales del oído, auditivos de la vista 107

V.1 Un visual que deja huellas sonoras 107

V.2 Los visuales del oído 108

V.3 ¿Temporal = Sonido y Espacial = Imagen? 109

VI. La transensorialidad: ejemplo del ritmo 109

SEGUNDA PARTE
MAS ALLA DE LOS SONIDOS Y DE LAS IMÁGENES

7. Digno del nombre sonoro 112

I. Sesenta años de añoranzas 112

II. Una definición ontológicamente visual 113

III. Efectos directos o indirectos del sonido multipistas 114

III.1 Rehabilitación / Afirmación del Ruido 114

III.2 Ganancia en Definición 116

III.3 Infusión del sonido en la imagen 117

III.4 Supercampo: influencia en el dècoupage 118

IV. Hacia un Cine sensorial 119

IV.1 ¿Una crisis? 119

IV.2 Retorno al cine mudo: el continuum sensorial 121

8. Televisión, clip, vídeo 123

I. La televisión: una imagen añadida 123

II. El deporte acústico 124

III. La boca y el video 125

III.1 Fija o en movimiento, la imagen es la misma 125

III.2 Una imagen rápida como texto 127

III.3 El arte del vídeo y el lugar del sonido 127

IV. La radio con imágenes 128

9. Hacia una audiologovisual 131

I. Libertad del texto en el cine mudo 131

II. La palabra-teatro 132

III. La palabra-texto 133

III.1 Definición 133

III.2 Desafío entre palabra-texto e imagen 134

III.3 Un caso particular: el texto errante 135

IV. La palabra-emanación 136

IV.1 Definición 136

IV.2 Modos de relativización de la palabra en el cine hablado 137
- rarefacción 138
- proliferación y adlibs 138
- poliglotia o empleo de una lengua extranjera 138
- palabra inmersa 139
- pérdida de inteligibilidad 139
- descentrado 140

V. Una integración sin fin 141

10. Introducción a un análisis audiovisual 142

I. La exigencia verbal 142

II. Procedimiento de observación 143

II.1 Método de los ocultadores 143

II.2 Matrimonio a la fuerza 144

III. Esbozo de un cuestionario tipo 145

III.1 Búsqueda de dominancias y descripción de conjunto 145

III.2 Localización de los puntos de sincronización importantes 145

III.3 Comparación 146

IV Trampas y hallazgos del análisis audiovisual ejemplos sobre un fragmento de *La Dolce Vita d*e Fellini 147

V. Análisis del prólogo de *Persona,* de Bergman 151

V.1 Descripción plano por plano 151

V.2 Esbozo de Análisis Audiovisual 156
- localización de las dominancias 156
- localización de los puntos de sincronización 157
- análisis narrativo 157
- comparación 160
- la tela audiovisual 161

Bibliografía esencial 163

Índice de filmes citados 165

INTRODUCCIÓN

Hasta hoy, las teorías sobre el cine, en conjunto, han eludido prácticamente la cuestión del sonido: unas veces dejándola de lado y otras tratándola como un terreno exclusivo y menor. Aunque algunos investigadores hayan propuesto aquí y allá enfoques muy valiosos sobre la cuestión, sus aportaciones (y las mías, en las tres obras que ya he publicado sobre el tema) no han ejercido aún suficiente influencia como para imponer una reconsideración del conjunto del cine, en función del lugar que en él ocupa el sonido desde hace sesenta años.

Sin embargo, las películas, la televisión y los medios audiovisuales en general no se dirigen sólo a la vista. En su espectador -su «audio-espectador»- suscitan una actitud perceptiva específica que, en esta obra, proponemos llamar la *audiovisión.*

Una actividad que, curiosamente, nunca se ha considerado en su novedad: sigue diciéndose «ver» una película o una emisión, ignorando la modificación introducida por la banda sonora. O bien se considera suficiente un esquema aditivo. Asistir aun espectáculo audiovisual vendría a ser en definitiva ver las imágenes *más* oír los sonidos, permaneciendo dócilmente cada percepción en su lugar.

El objeto de este libro es mostrar cómo, en realidad, en la combinación audiovisual, una percepción influye en la otra y la transforma: no se «ve» lo mismo cuando se oye; No sé «oye» lo mismo cuando se ve.

El problema, pues, no nace de una supuesta redundancia entre los dos campos, ni de una relación de fuerzas entre ellos (la famosa pregunta, planteada en los años 70: «¿Qué es más importante, el sonido o la imagen?.

Esta obra es a la vez teórica y práctica, puesto que, habiendo descrito y formulado la relación audiovisual como contrato (es decir, como lo contrario de una relación natural que remitiese a una armonía preexistente de las percepciones entre sí), esboza un método de observación y de análisis, susceptible de aplicarse a las películas, a las emisiones de televisión, a los vídeos, etc., y nacido de nuestras numerosas experiencias pedagógicas.

Dada la novedad de la perspectiva aquí propuesta, se me perdonará que no sea ni definitivo, ni exhaustivo.

En relación con los tres libros ya publicados sobre el tema en las ediciones de Cahiers du Cinéma *(La Voix au cinéma, Le Son au cinéma, La Toile trouée),* el lector encontrará aquí nociones ya abordadas, pero también una conceptualización más amplia, una presentación más sistemática y muchos avances inéditos.

Los capítulos que constituyen la primera parte, «El contrato audiovisual», recapitulan una serie de respuestas posibles; los siguientes, «Más allá de los sonidos y de las imágenes», intentan formular las preguntas y superar las barreras establecidas y las visiones demasiado compartimentadas.

El cine es el principal afectado, pero los casos particulares de la televisión, del vídeo y del clip se consideran en un capítulo aparte.

Siendo la percepción sonora la peor conocida y la menos ejercitada, se plantean al principio del volumen ciertas bases de aculogía, es decir, de teoría de la escucha y del sonido. Para más detalles sobre estas cuestiones, remitimos a nuestra *Cuide des objets sonores* (INA/Buchet-Chastel).

Esta investigación debe mucho a reuniones e intercambios con estudiantes del IDHEC, del IDA, del DERCA V, del INSAS de Bruselas, del Centre Parisien d 'Études Critiques de París, de la École des Arts de Lausana, de la asociación Gen Lock de Ginebra, de la ACT de Toulouse y de la Universidad de lowa City. Nuestro agradecimiento a los animadores y responsables de estos diferentes centros, así como, por sus fructíferos comentarios, a Christiane Sacco-Zagaroli, Rick Altman, Patrice Rollet y, por su- puesto, a Michel Marie, a quien este libro debe su existencia

M. C.

PRIMERA PARTE

EL CONTRATO AUDIOVISUAL

1. **Proyecciones del sonido sobre la imagen** **12**
2. **Las tres escuchas** **28**
3. **Líneas y puntos** **34**
4. **La escena audiovisual** **58**
5. **Lo real y lo expresado** **80**
6. **La audiovisión en negativo** **100**

1. Proyecciones del sonido sobre la imagen

I. LA ILUSIÓN AUDIOVISUAL

La sala queda a oscuras, empieza la película. En la pantalla se suceden imágenes brutales, enigmáticas: una proyección de cine, la película en primer plano. Escenas traumatizadoras de animales sacrificados. Una mano clavada. Luego: un depósito de cadáveres, en el que se desliza el tiempo cotidiano; en este depósito, un niño que parece al principio un cuerpo como los demás, y que en realidad se agita, vive, lee un libro, acerca su mano a la superficie de la pantalla, y bajo esa mano parece modelar el rostro de una mujer muy hermosa.

He aquí lo que hemos visto. He aquí la secuencia-prólogo de *Persona* de Bergman, que ha sido analizada, en distintos libros y clases, por un Rayrnond Bellour, un David Bordwell o una Marylin Johns Blackwell. Y la película podría seguir desarrollándose así.

¡Alto!

Rebobinamos la película de Bergman hasta el principio y ahora, sencillamente, *cortamos el sonido,* para intentar ver la película olvidando lo que hemos visto antes. Lo que «vemos» ahora es otra cosa.

En primer lugar, el plano de la mano clavada: en el silencio, se nos revela que se trataba de tres planos distintos, cuando no habíamos visto sino uno, porque estaban encadenados mediante el sonido. y sobre todo, privada de sonido, la mano clavada es algo abstracto. Sonorizada, es aterradora, real. Las imágenes del depósito: sin el sonido que las enlazaba (un goteo de agua), descubrimos en ellas una serie de fotografías fijas, fragmentos de cuerpos humanos aislados los unos de los otros, desprovistos de espacio y de tiempo. y la mano derecha del muchacho, sin la nota vibrante que acompaña y estructura su exploración, ya no da forma al rostro, evoluciona simplemente al azar , sin finalidad. Toda la secuencia ha perdido su ritmo y su unidad. ¿Es acaso Bergman un realizador sobrevalorado? ¿Era el sonido la máscara de una imagen vacía?

Observemos por otra parte una conocida secuencia de Tati, en *Las vacaciones de Monsieur Hulot:* en una pequeña playa, se desarrollan unos sutiles gags que nos hacen reír. ¡ Y los veraneantes resultan tan graciosos con su aspecto cohibido, aburridos, in- quietos!

Aquí lo que eliminamos son las imágenes y... ¡sorpresa! Como el reverso de la imagen aparece otra película, que «vemos» ahora sólo con nuestro oído: gritos de niños que se divierten y que juegan, voces que resuenan en un espacio abierto, todo un universo de juego y de animación. ¡Todo esto estaba allí, en el sonido, y sin embargo no estaba allí!

Devolvamos ahora a Bergman sus sonidos y a Tati su imagen, y todo recupera su lugar. La mano clavada hiere la vista, el niño modela sus rostros, los veraneantes tienen un aspecto cómico y unos ruidos que no oíamos demasiado, cuando sólo existía el sonido, surgen de la imagen como bocadillos de tiras dibujadas.

Sólo que, ahora, hemos leído y oído de otro modo. El cine, arte de la imagen: ¿una ilusión? Ciertamente, ¿qué otra cosa puede ser en cualquier caso? Y de eso es, desde luego, de lo que habla este libro: de la ilusión audiovisual.

Una ilusión que se encuentra, para empezar, en el corazón de la más importante de las relaciones entre sonido e imagen: la del valor añadido (ilustrada más arriba por Bergman).

II. EL VALOR AÑADIDO: DEFINICIÓN

Por valor añadido designamos el valor expresivo e informativo con el que un sonido enriquece una imagen dada, hasta hacer creer, en la impresión inmediata que de ella se tiene o el recuerdo que de ella se conserva, que esta información o esta expresión se desprende de modo «natural» de lo que se ve, y está ya contenida en la sola imagen. Y hasta procurar la impresión, eminentemente injusta, de que el sonido es inútil, y que reduplica la función de un sentido que en realidad aporta y crea, sea íntegramente, sea por su diferencia misma con respecto a lo que se ve.

Este fenómeno del valor añadido funciona sobre todo en el marco del sincronismo sonido / imagen por el principio de la *síncresis* (véase el capítulo 3), que permite establecer una relación inmediata y necesaria entre algo que se ve y algo que se oye.

En particular, todo lo que en la pantalla es choque, caída, explosión más o menos simulados o realizados con materiales poco resistentes, adquiere por medio del sonido una consistencia, una materialidad imponentes. Pero en primer lugar, en el nivel más primitivo, el valor añadido es el del texto sobre la imagen. ¿Por qué hablar ante todo del texto? Porque el cine es vococentrista, y con mayor precisión, verbocentrista.

III. VALOR AÑADIDO POR EL TEXTO

III.1. Vococentrismo y verbocentrismo del cine

Formular que el sonido en el cine es mayoritariamente vococentrista es recordar que en casi todos los casos favorece a la voz, la pone en evidencia y la destaca de entre los demás sonidos. La voz es lo que recoge, en el rodaje, la toma de sonido, que es casi siempre, de hecho, una toma de voz; y la voz es lo que se aísla en la mezcla como

instrumento solista del que los demás sonidos, músicas o ruidos, no serían sino el acompañamiento.

Igualmente, lo esencial del perfeccionamiento tecnológico aportado a la toma de sonido en los rodajes (invención de nuevos micros y de nuevos sistemas de registro) se ha concentrado palabra.

Pues, por supuesto, no se trata de la voz de los gritos y de los gemidos, sino de la voz como soporte de la expresión verbal. Y lo que se persigue obtener al registrarla no es tanto la fidelidad acústica a su timbre original como la garantía de una inteligibilidad sin esfuerzo de las palabras pronunciadas. El vococentrismo del que hablamos es, pues, casi siempre, un verbocentrismo.

Pero si el sonido en el cine es voco y verbocentiista, es ante, todo porque el ser humano, en su conducta y sus reacciones cotidianas, también lo es. Si en cualquier ruido cercano procedente de su ambiente oye unas voces en medio de otros sonidos (ruido del viento, música, vehículos, son esas voces as que captan y centran en primer lugar su atención. Seguidamente, en rigor, si las conoce y sabe muy bien quién habla y lo que aquello quiere decir, podrá apartarse de ellas para interesarse por el resto.

Si estas voces hablan en una lengua que le es accesible, buscará primero el sentido de las palabras, sin pasar a la interpretación de los demás elementos hasta que esté saturado su interés por el sentido.

III.2 El texto estructura la visión

Hay un ejemplo elocuente que utilizamos a menudo en nuestras clases para demostrar el valor añadido por el texto, y que está tomado de una emisión televisada difundida en 1984. Se ve en ella una exhibición aérea que tiene lugar en Inglaterra y que comenta desde un estudio francés el locutor Léon Zitrone. Visiblemente desconcertado ante aquellas imágenes que le llegan en desorden, el valeroso presentador hace su oficio, sin embargo, lo mejor que puede. En un momento dado, afirma «Son tres pequeños aviones» ante una imagen en la que vemos, desde luego, tres pequeños aviones sobre un fondo de cielo azul, y la enormidad de la redundancia no deja nunca de provocar la risa.

Sólo que Zitrone habría podido decir igualmente: *«Hoy el tiempo es magnífico»,* y eso es precisamente lo que se hubiera reflejado en la imagen, en la cual, en efecto, no era visible nube alguna. O bien: *«Los dos primeros aviones llevan ventaja sobre e/ tercero»* y todo el mundo podría verlo entonces. O incluso: *«¿Adónde ha ido a parar e/ cuarto?»,* y la ausencia de este último avión, salido del sombrero de Zitrone por el puro poder del Verbo, habría resultado evidente. El comentador, en suma, tenía otras cincuenta cosas que decir,

igualmente «redundantes», pero de una redundancia ilusoria, puesto que en cada ocasión, estas cosas habrían guiado y estructurado de manera tan eficaz nuestra visión que las habríamos visto allí de modo «natural».

La debilidad y los límites de la célebre demostración -ya criticada por Pascal Bonitzer en otro sentido- que Chris Marker quiso hace en su documental *Lettre de Sibérie,* cuando superpuso a una misma y anodina secuencia varios comentarios de inspiración política diferente (estalinista, antiestalinista, etc.), consiste en que hace creer -con sus exagerados ejemplos- que allí no hay sino una cuestión de ideología y que, aparte de eso, sólo existe una manera neutra de hablar.

Ahora bien, el valor añadido del texto sobre la imagen va mucho más allá de una opinión incrustada en una visión (sería fácil contradecirlo), ya lo que se refiere es a la estructuración misma de la visión, enmarcándola rigurosamente. En todo caso, la visión de la imagen cinematográfica, fugitiva y pasajera, no se nos da a explorar según nuestro ritmo, contrariamente a un cuadro en una pared o una fotografía en un libro, cuyo tiempo de exploración determinamos nosotros mismos, de modo que nos es más fácil verlos separándolos de su leyenda, de su comentario.

Así, si la imagen cinematográfica o televisiva parece hablar por sí misma, de hecho es una palabra... de ventrílocuo. y cuando el plano de los tres pequeños aviones en un cielo puro dice «Tres pequeños aviones», es una marioneta animada por la voz del comentador .

IV. VALOR AÑADIDO POR LA MÚSICA

IV.I. Efecto empático y anempático

Como ya quedó dicho en Le Son au cinéma, para la música hay dos modos de crear en el cine una emoción específica, en relación con la situación mostrada.

En uno, la música expresa directamente su participación en la emoción de la escena, adaptando el ritmo, el tono y el fraseo, yeso, evidentemente, en función de códigos culturales de la tristeza, de la alegría, de la emoción y del movimiento. Podemos hablar entonces de *música empatía* (de la palabra empatía: facultad de experimentar los sentimientos de los demás).

En el otro, muestra por el contrario una indiferencia ostensible ante la situación, progresando de manera regular, impávida e ineluctable, como un texto escrito. y sobre el fondo mismo de esta «indiferencia» se desarrolla la escena, lo que tiene por efecto, no la congelación de la emoción sino, por el contrario, su intensificación, su inscripción en un fondo cósmico. De este último caso, que puede denominarse anempático (con una «a» privativa), se derivan en especial las innumerables músicas de organillo, de celesta, de caja

de música y de orquesta de baile, cuya frivolidad e ingenuidad estudiadas refuerzan en las películas la emoción individual de los personajes y del espectador en la medida misma en que fingen ignorarla.

Este efecto de indiferencia cósmica se utilizaba ya sin duda en la ópera, aquí y allá, cuando la emoción era tan fuerte que helaba las reacciones de los personajes y provocaba en ellos una especie de regresión psicótica: el famoso efecto de locura, la musiquilla idiota que se repite como meciéndose, etc. Pero en la pantalla, este efecto anempático ha adquirido tal importancia que impulsa a creerlo íntimamente relacionado con la esencia del cine: su mecánica oculta.

Toda película procede, en efecto, de un fluir indiferente y automático, el de la proyección, que provoca en la pantalla y en los altavoces simulacros de movimientos y de vida, y este fluir debe ocultarse y olvidarse. ¿Qué hace la música anempática, sino develar su verdad, su aspecto robótico? Ella es la que hace surgir la trama mecánica de esta tapicería emocional y sensorial.

Hay también, finalmente, músicas que no son ni empáticas ni anempáticas, que tienen o bien un sentido abstracto, o una simple función de presencia, un valor de poste indicador y, en todo caso, sin resonancia emocional precisa.

IV.2. *Ruidos anempáticos*

El efecto anempático, la mayoría de las veces, concierne ala música, pero puede utilizarse también con ruidos: cuando por ejemplo, en una escena muy violenta o tras la muerte de un personaje, sigue desarrollándose un proceso cualquiera (ruido de una máquina, zumbido de un ventilador, chorro de una ducha, etc.), *como si no pasara nada,* por ejemplo en *Psicosis,* de Hitchcock, o en *El reportero,* de Antonioni..

V. INFLUENCIAS DEL SONIDO EN LAS PERCEPCIONES DEL MOVIMIENTO y LA VELOCIDAD

V .1. *El sonido es movimiento*

Comparadas una con otra, las percepciones sonora y visual son de naturaleza mucho más dispar de lo que se imagina. Si no se tiene sino una ligera conciencia de ello es porque, en el contrato audiovisual, estas percepciones se influyen mutuamente, y se prestan la una a la otra, por contaminación y proyección, sus propiedades respectivas.

Ante todo, la relación de estas dos percepciones con el movimiento y con la inmovilidad es siempre fundamentalmente diferente, puesto que el sonido supone de entrada movimiento, contrariamente a lo visual.

En una imagen cinematográfica en la que normalmente se mueven ciertas cosas, muchas otras pueden permanecer fijas. El sonido, por su parte, implica forzosamente por naturaleza un desplazamiento, siquiera mínimo, una agitación. Tiene sin embargo la capacidad de sugerir la fijeza pero en casos limitados.

En el caso límite, el sonido inmóvil es el que no presenta variación alguna en su desarrollo, particularidad que no se encuentra sino en algunos sonidos de origen artificial: la tonalidad de un teléfono o el ruido de fondo de un amplificador sonoro. Algunos torrentes y cascadas crean también a veces un rumor cercano al ruido blanco, pero es muy raro que en él no esté presente algún indicio de irregularidad y de movimiento. Puede crearse igualmente el efecto de un sonido fijo, pero con un sentido diferente, por medio de una variación o una evolución indefinidamente repetida tal cual, como «en bucle».

Huella de un movimiento o de un trayecto, el sonido tiene, pues, una dinámica temporal propia.

V.2. *Diferencia de velocidad perceptiva*

A priori, las percepciones sonora y visual tienen cada una su ritmo medio propio: el oído, *grosso modo, trabaja y sin*tetiza más deprisa que la vista. Tomemos un movimiento precipitado -un gesto de la mano- y comparémoslo con un trayecto sonoro brusco de la misma duración. El movimiento visual brusco no formará una figura nítida, no será memorizado un trayecto preciso: En el mismo tiempo, el trayecto sonoro podrá dibujar una forma nítida y consolidada, individualizada, reconocible entre todas.

No es un problema de atención: por mucho que revisemos diez veces el plano del movimiento visual y lo consideremos atentamente (por ejemplo, un gesto complicado realizado por un personaje con el brazo), seguirá sin dibujar una figura clara. Repitamos diez veces la audición de un trayecto sonoro brusco: su percepción se afirma, se impone cada vez mejor.

Hay varias razones para esto: ante todo, para los oyentes, el sonido es el vehículo del lenguaje, y una frase hace bajar al oído muy deprisa (comparativamente, la lectura con la vista es sensiblemente más lenta, salvo entrenamiento especial: en los sordos, por ejemplo).

Por otra parte, si la vista es más lenta, es porque tiene más que hacer: trabaja a la vez en el espacio, que explora, y en el tiempo, al que sigue. Se ve, pues, pronto superada cuando ha de asumir los dos. El oído, por su parte, aísla una línea, un punto, de su campo de escucha, y sigue en el tiempo este punto, esta línea. (Pero si se trata de una partitura

musical familiar al oyente, la escucha de éste deja más fácilmente el hilo temporal para pasearse espacialmente.) *Grosso modo:* en un primer contacto con un mensaje audiovisual, la vista es, pues, más hábil espacialmente y el oído temporalmente.

V.3. Consecuencias: movimientos visuales puntuados o creados como una ilusión por el sonido

Durante la audiovisión de una película sonora, estas diferencias de velocidad en el análisis no son percibidas como tales por el espectador en la medida en que interviene el valor añadido.

¿Por qué, por ejemplo, los movimientos visuales rápidos que acumulan las películas de Kung-Fu o de efectos especiales no crean una impresión confusa? Pues porque son ayudados y «puntuados» por medio de puntuaciones sonoras rápidas (silbidos, gritos, choques y tintineos) que marcan perceptivamente ciertos momentos e imprimen en la memoria una huella audiovisual fuerte.

El cine mudo, sin embargo, ya tenía cierta predilección por los montajes de sucesos rápidos: observemos, no obstante, que, en este tipo de secuencia, procuraba simplificar la imagen hasta d el máximo, es decir, limitar la percepción espacial y exploratoria, o, para facilitar la percepción temporal. Esto implicaba una visión, altamente estilizada, análoga aun croquis. Buen ejemplo de ello es la secuencia de la desnatadora de *La línea general,* de Eisenstein, con sus primeros planos.

Si el cine sonoro, por su parte, puede utilizar a menudo movimientos complejos y fugitivos producidos en el seno de un marco ~~ visual saturado de personajes y de detalles, es porque el sonido sobreimpresionado en la imagen es susceptible de puntuar y des-tacar en ésta un trayecto visual particular. No sin un posible efecto de ilusionismo: cuando el sonido consigue hacer ver, articulado en la imagen, un movimiento rápido ¡ qué no está en ella!

Es el ejemplo, muy elocuente, del trabajo del encarado de sonido Ben Burtt sobre la saga de *La guerra de las galaxias:* había éste fabricado, como efecto sonoro para una apertura automática de puerta (se trata de esas puertas automáticas romboidales o hexagonales de las películas de ciencia ficción), un sonido sibilante y neumático, muy dinámico y convincente. Tan convincente que, en varias ocasiones, el realizador Irving Kershner, cuando rodó *El imperio contraataca,* y al tener que rodar un efecto de cierre de puerta, pudo limitarse a encadenar un plano de la puerta cerrada con un plano de la misma abierta. En el montaje, con el «pschhtt» de Ben Burtt, el espectador, que no tenía a la vista sino un encadenado *cut,* veía deslizarse la puerta! El valor añadido funcionaba aquí plenamente, a partir de un fenómeno propio del cine sonoro, y que podría llamarse el más-rápido-que-la-vista.

Está comprobado que los sordos formados en el lenguaje gestual desarrollan una capacidad particular de leer y de estructurar los fenómenos visuales rápidos. Esto plantea la cuestión de saber si, en este caso, no movilizan las mismas áreas cerebrales que las empleadas para el sonido por quienes no son sordos: uno de los numerosos hechos que llevan a cuestionar nuestras ideas previas sobre la separación de las categorías del sonido y de la imagen.

V.4. *Las almenas temporales del oído*

Por otra parte, decir que la escucha funciona «al hilo del tiempo» es una fórmula que precisa ciertas correcciones. De hecho, el oído escucha por tramos breves, y lo que por él se percibe y memoriza consiste ya en breves síntesis de dos a tres segundos de la evolución del sonido, formando *Gestalt* globales.

Sólo que, en el interior de esos dos a tres segundos percibidos como una forma de conjunto, el oído (en realidad, el sistema oído- cerebro) ha realizado cuidadosa y seriamente su trabajo de en- cuesta, de manera que su informe global del suceso, formulado periódicamente, está repleto de detalles precisos y característicos tomados *in situ*.

Llegamos entonces a esta paradoja: no oímos los sonidos -en el sentido de reconocerlos- hasta algo después de haberlos percibido. Si palmeamos breve y secamente, y escuchamos el ruido que esto provoca, la escucha -de hecho la aprehensión sintética de ¡ un pequeño fragmento de la historia sonora depositado en la memoria- seguirá muy de cerca al suceso: no será totalmente simultánea.

VI. INFLUENCIA DEL SONIDO SOBRE LA PERCEPCIÓN DEL TIEMPO EN LA IMAGEN

VI.I. Los tres aspectos de la temporalización

Entre los diferentes efectos del valor añadido, uno de los más importantes se refiere a *la percepción del tiempo de la imagen,* susceptible de verse considerablemente influido por el sonido. Un ejemplo extremo de ello se encuentra, como se ha visto, en el prólogo de *Persona,* en el que unas imágenes fijas desprovistas de toda temporalidad se inscriben en un tiempo real por unos sonidos de goteo de agua y de ruidos de pasos.

Este efecto de temporalización tiene tres aspectos:

- **animación temporal de la imagen:** la percepción del tiempo de la imagen se hace por el sonido más o menos fina, detallada, inmediata, concreta o, por el contrario, vaga, flotante y amplia.

- **linealización temporal de los planos** que, en el cine mudo, no siempre corresponden a una duración lineal en la que el contenido del plano 2 seguiría obligatoriamente a lo que muestra el plano 1, y así sucesivamente. Mientras que el sonido síncrono, por su parte, impone una idea de sucesión.

- **vectorización** o, dicho de otro modo, dramatización de los planos, orientación hacia un futuro, un objetivo, y creación de un sentimiento de inminencia y de expectación. El plano va a alguna parte y está orientado en el tiempo. Este efecto es localizable en su forma pura en el prólogo de *Persona* (el plano 1, por ejemplo).

VI.2. *Condiciones para una temporalización de las imágenes por el sonido*

Estos tres efectos dependen, para ser actualizados, de la naturaleza de las imágenes y de los sonidos relacionados.

Primer caso: **la imagen no tiene por sí misma animación temporal ni vectorización** alguna. Es el caso de una imagen fija, o cuyo movimiento sólo es una fluctuación global que no deja esperar resolución alguna: por ejemplo, un reflejo en el agua. En este caso, el sonido es susceptible de conducir esta imagen a una temporalidad que él mismo introduce de principio a fin.

Segundo caso: **la imagen implica una animación temporal propia** (desplazamiento de personajes o de objetos, movimientos de humos, de luces, variación de encuadre). La temporalidad del sonido se combina entonces con la ya existente de la imagen: sea para ir en el mismo sentido, sea para contrariarla ligeramente, como dos instrumentos que suenan simultáneamente.

La temporalización depende también del tipo de sonidos. Según su densidad, su textura interna, su aspecto y su desarrollo, un sonido puede temporalmente animar una imagen en mayor o menor grado, aun ritmo más o menos jadeante y opresivo. Aquí entran en juego diferentes factores:

- naturaleza del mantenimiento del sonido: un sonido mantenido de modo liso y continuo es menos «animador» que un sonido sostenido de modo accidentado y trepidante. Si se intenta alternativamente, para acompañar a una misma imagen, una nota tenue y prolongada de violín y después la misma nota ejecutada en trémolo con punteados de arco, la segunda creará en la imagen una atención más tensa e inmediata que la primera.

- previsibilidad o imprevisibilidad de la progresión sonora: una cadencia en el sonido modulada con regularidad, como un bajo continuo de música, o un tic-tac mecánico, y por tanto previsible, tiende a crear una animación temporal menor que un sonido de

progresión irregular y, por ello, imprevisible, que pone en constante alerta el oído y el conjunto de la atención. Las gotas de agua de *Persona,* o las que Tarkovski gusta de hacer oír en sus películas, son ejemplo de ello: fijan la atención por su ritmo fina o fuertemente desigual.

Pero un ritmo demasiado regularmente cíclico puede crear también un efecto de tensión, porque esta regularidad mecánica nos mantiene expectantes ante la posibilidad de una fluctuación.

- papel del *tempo*: la animación temporal de la imagen por el sonido no es una cuestión mecánica de *lempo;* una música más rápida no acelera forzosamente la percepción de la imagen. La temporalización, a decir verdad, depende más de la regularidad o irregularidad del flujo sonoro que del *lempo* en el sentido musical de la palabra. Por ejemplo, si el flujo de las notas de la música es inestable pero de ritmo moderado, la animación temporal será mayor que si el ritmo es rápido pero regular.

- Definición del sonido: un sonido rico en frecuencias agudas creará una percepción más alerta, lo que explica que en muchas películas recientes el espectador se mantenga en tensión.

La temporalización depende también **del modelo de integración entre sonido e imagen**, y de la **distribución de los puntos de sincronización** (véase más abajo). También aquí el sonido activa más o menos una imagen según introduzca puntos de sincronización más o menos previsibles o imprevisibles, variados o monótonos. De una manera general, la anticipación controlada es un factor poderoso de temporalización.

Para que el sonido influya temporalmente en la imagen, se necesitan en resumen un mínimo de condiciones. Es preciso, en primer lugar, que la imagen se preste a ello, ya por su fijeza y su receptividad pasiva (caso de las imágenes fijas de *Persona),* ya por su propia actividad (microrritmos «temporizables» por el sonido), es decir, en ese caso, que implique un mínimo de elementos de estructura, de concordancia, de encuentro y de simpa- tía (como se dice de las vibraciones), o de antipatía activa hacia el flujo sonoro.

Los microrritmos visuales de los que acabamos de hablar son movimientos rápidos en la superficie de la imagen, causados por cosas tales como volutas de humo, lluvia, copos, ondulaciones de la superficie rizada de un lago, arena, etc. , y en último grado, por el hormigueo del grano fotográfico mismo cuando es aparente. Estos fenómenos crean valores rítmicos rápidos y fluidos, instaurando en la imagen misma una temporalidad vibrante, estremecida. Kurosawa los emplea sistemáticamente en su película *Dreams* (lluvia de pétalos de árboles en flor, de copos en una tormenta de nieve, de niebla, etc.), y a Hans-Jürgen Syberberg le gusta instalar también, en sus larguísimos planos fijos y sostenidos,

microrritmos visuales (fumígenos en *Hitler,* llama vacilante de una vela en la lectura del monólogo de Molly Bloom por Edith Clever, etc.), yeso para afirmar la duración propia del cine sonoro en cuanto grabación de la microestructura del presente.

VI.3. *El cine sonoro es una cronografía*

Hay que recordar, en efecto, un aspecto histórico oculto hasta hoy: es al sonido síncrono al que debemos el haber hecho del cine un arte del tiempo. La estabilización de la velocidad de paso de la película, convertida en necesaria por el sonoro, ha tenido ciertamente consecuencias mucho más allá de lo que podía preverse: a causa de ella, el tiempo fílmico se ha convertido, no ya en un valor elástico más o menos transportable según el ritmo de la proyección, sino en un valor absoluto. Desde entonces se estaba ya seguro de que lo que tenía tal duración en el montaje, conservaría en la proyección esa misma duración exacta, lo que no era el caso en el cine mudo. Los planos del cine mudo, por su parte, no tenían duración interna exacta, vibración temporal fija, al dejar a cada empresario o al proyeccionista cierto margen para el ritmo de flujo de la película. No es casual tampoco que la mesa de montaje con un motor que controla y regulariza la velocidad de flujo de la película no apareciera sino con el sonoro.

Atención: hablamos aquí del ritmo de la película terminada, en el interior de la cual pueden introducirse perfectamente planos trucados en la filmación, acelerados o ralentizados, como hicieron en diferentes épocas del cine sonoro un Michael Powell, un Scorsese, un Peckinpah o un Fellini. Sólo que, si la velocidad de esos planos no reproduce forzosamente la velocidad real con la que los actores actuaron en el rodaje, sí que se fija en todo caso en el tiempo de la película con un valor preciso, determinado y controlado.

El sonido, pues, ha temporalizado la imagen no sólo por el efecto del valor añadido, sino también, sencillamente, imponiendo una normalización y una estabilización de la velocidad de flujo de la película. Un Tarkovski mudo no habría sido concebible; y lo que el realizador ruso decía del cine, que es el «arte de esculpir en el tiempo», no habría podido decirlo, ni sobre todo hacer- 10, en la época del cine mudo, él, que ilustraba sus largos planos con estremecimientos, sobresaltos y apariciones fugitivas, combinados con amplias evoluciones controladas, en una estructura temporal hipersensible. El cine sonoro puede llamarse, pues, «crono- gráfico».

VI.4. *Linealización temporal*

Cuando una sucesión de imágenes no prejuzga por sí misma el encadenamiento temporal de las acciones que ilustra (haciéndolas ver como capaces de ser tanto

simultáneas como sucesivas), la superposición de un sonido realista y diegético impone a ésta i un tiempo real (es decir, contado según nuestra medida cotidiana) y sobre todo lineal, sucesivo.

Tomemos una escena, tal como se ven con frecuencia en el cine mudo, de reacción colectiva, construida como un montaje de primeros planos de rostros coléricos o divertidos: sin el sonido, no hay necesidad alguna de que los planos que se suceden en la pantalla designen acciones que se encadenen en la realidad.

Pueden comprenderse muy bien las reacciones como simultáneas, y situarlas en un tiempo análogo al perfectivo.

En cambio, aplicando a estas imágenes unos sonidos de abucheos o de risa colectiva, éstas se alinean como mágicamente en un tiempo lineal: el plano 2 muestra a alguien que ríe o increpa *después* del personaje del plano 1, y así sucesivamente.

De ahí procede el efecto «torpe» de ciertas escenas de reacción colectiva, en las primerísimas películas sonoras: por ejemplo, en el banquete inicial de *La golfa,* de Renoir, en la que el sonido (risas, conversaciones diversas entre convidados) aparece como superpuesto a unas imágenes concebidas según un tiempo aún no lineal.

La audición de la voz hablada tiene especialmente, en todo caso cuando se inscribe en el tiempo diegético y se sincroniza con la imagen, el poder de inscribir a ésta última en un tiempo real y linealizado que ya no tiene elasticidad. De ahí ese efecto, en un primer momento, de «tiempo cotidiano», que consternó, ala llegada del sonoro, a muchos cineastas del mudo.

La síncresis, de la que se hablará con más detalle en el capítulo 3, es un poderoso factor de linealización y de inscripción en un tiempo real.

VI.5. *Vectorización del tiempo real*

Imaginemos un apacible plano de alguna película exótica en el cual hay una mujer recostada en una mecedora, en un mirador, adormilada, y con su pecho elevándose con regularidad. La brisa agita los toldos y hace tintinear las campanillas de bambú colgadas cerca de la entrada. Las hojas de los plátanos se agitan al viento. Podemos muy bien proyectar este plano tan poético des- de la última a la primera imagen y nada esencial cambiará en él; todo parecerá ahora igualmente natural. Se dirá entonces que el tiempo del que es portador este plano es real, puesto que está lleno de microsucesos que reconstituyen la textura del presente, pero que no está vectorizado: entre el sentido del pasado hacia el futuro o del futuro hacia el pasado, no advertimos diferencia sensible alguna.

Tomemos ahora los sonidos con los que podría sonorizarse esta escena, sonidos grabados *in situ,* en directo, o que se han reconstituido después: la respiración de la mujer,

el viento, el tintineo de las *wood-chimes.* Y pasemos de nuevo la película: nada encaja ya en absoluto, sobre todo el tintineo. ¿Por qué? Porque cada uno de estos entrechocamientos, constituido por un choque y una pequeña resonancia decreciente, es una historia acabada, orientada en el tiempo de una manera precisa e irreversible. Invertido, se advierte enseguida como «al revés». Los sonidos están vectorizados. Lo mismo en cuanto a las gotitas de agua del prólogo de *Persona:* la menor de ellas impone un tiempo real, irreversible, por- que presenta una curva orientada de cierta manera en el tiempo (pequeño choque y resonancia muy fina) que concuerda con la lógica de la gravedad y del retorno a la inercia.

Es la diferencia, en cine, entre el orden de lo sonoro y el de lo visual: a escala temporal comparable (pongamos de dos a tres segundos), los fenómenos sonoros están mucho más característicamente vectorizados en el tiempo -con un principio, un medio y un fin no reversibles- que los fenómenos visuales.

Si esto se nos escapa es porque el cine, en el plano visual, se ha entretenido muchas veces con las excepciones y las paradojas, jugando con lo irreversible visual: un objeto roto que recobra su forma a partir de sus trozos, un muro demolido que se reconstruye, o el inevitable gag del bañista que sale de la piscina con los pies hacia arriba y que vuelve de nuevo a su trampolín. Pero en casos cinematográficos muy frecuentes, un personaje que habla, sonríe, toca el piano..., ofrece una imagen periódica y reversible, en la que el sentido pasado-futuro no se marca como en el caso del sonido, que es por el contrario muchas veces una sucesión de pequeños fenómenos orientados todos en el tiempo: ¿no está la música de piano, por ejemplo, constituida por millares de pequeños indicios de tiempo real vectorizado, pues cada nota, apenas nacida, empieza a extinguirse?.

En cambio, una imagen que muestre acciones debidas a fuerzas no reversibles (caída de un objeto por efecto de la gravedad, explosión que dispersa fragmentos, etc.) está claramente vectorizada.

VI..6. *El estridor y el trémolo: carácter cultural* o *natural* 1*de esta influencia*

La animación temporal de la imagen por el sonido no es un fenómeno puramente físico y mecánico: desempeñan también su papel códigos cinematográficos y culturales. Una música, o un efecto sonoro y vocal, que se perciban como culturalmente desplazados en el decorado, no harán vibrar la imagen. y sin embargo, el fenómeno tiene, en todo caso, una base no cultural.

Tomemos el ejemplo del trémolo de instrumentos de cuerda, procedimiento clásicamente empleado en la ópera y la música sin- fónica para crear un sentimiento de tensión dramática, de sus- pensión, de alerta.

El cine es susceptible de utilizar igualmente, para el mismo resultado, una estridulación de insectos nocturnos, como por ejemplo en la escena final de *Hijos de un dios menor,* de Randa Haines. Ese sonido ambiental no está sin embargo explícitamente codificado en ese sentido; no es un procedimiento de escritura oficialmente inventariado, ya pesar de esto puede tener sobre la percepción dramática del tiempo exactamente la misma propiedad que tiene el trémolo orquestal: concentrar la atención y hacernos sensibles a la menor vibración en la pantalla. Los encarga- dos de sonido y los mezcladores utilizan además con frecuencia tales ambientes nocturnos, y dosifican su efecto como directores de orquesta, mediante la elección de ciertas grabaciones y por el modo de mezclarlas para crear un sonido global. Pues el efecto variará evidentemente según la densidad del estridor, su carácter más o menos regular fluctuante, y su duración, exactamente como para un efecto de orquesta.

Ahora bien, ¿qué hay de común, para el espectador de cine, entre un trémolo de cuerdas en una orquesta, que él localiza como procedimiento musical cultural, y un ruido animal, que percibe como una emanación natural del decorado en el que se sitúa la acción, sin considerar ni siquiera durante un segundo que éste haya podido grabarse independientemente de la imagen y recomponer- se cuidadosamente? Sólo una identidad acústica: la de una vibración aguda, ligera y sutilmente desigual, que alerta al tiempo que fascina. Parece, pues, que estamos ante un efecto universal y espontáneo. Efecto frágil, sin embargo, y que cualquier detalle -una mezcla de sonido deficiente, una pérdida de confianza por parte del espectador en el contrato audiovisual, debido aun defecto de realización, de interpretación del guión- basta para comprometer.

Así sucede, por otra parte, con todos los efectos de valor añadido, que nada tienen de mecánico: fundados en una base psicofisiológica, no operan sino en ciertas condiciones culturales, estéticas y afectivas, por una interreacción de todos los elementos.

VII. EJEMPLO DE RECIPROCIDAD DEL VALOR AÑADIDO: LOS SONIDOS DE LO HORRIBLE

El valor añadido es recíproco: si el sonido hace ver la imagen de modo diferente a lo que esta imagen muestra sin él, la imagen, por su parte, hace oír el sonido de modo distinto a como éste resonaría en la oscuridad. Sin embargo, a través de esa doble ida-y-vuelta, la pantalla sigue siendo el principal soporte de esta percepción. El sonido transformado por la imagen sobre la que influye reproyecta finalmente sobre ésta el producto de sus influencias mutuas.

El caso de los sonidos horribles o impresionantes, sobre los cuales la imagen proyecta por sugestión un sentido que ellos no poseen en modo alguno, es el ejemplo de esta reciprocidad.

Todo el mundo sabe, en efecto, que el cine sonoro clásico, en el que se evitaba mostrar ciertas cosas, acudía al sonido en ayuda de su tabú visual para sugerir el espectáculo de una manera mucho más impresionante que si se hubiese tenido ante la vista. El ejemplo arquetípico de ello se encuentra al principio de la obra maestra de Aldrich *El beso mortal,* cuando la fugitiva ala que Ralph Meeker ha recogido en autostop es atrapada por sus perseguidores y sometida a tortura: de esta tortura el espectador no ve sino dos piernas desnudas que forcejean, mientras que oye los gritos de la desdichada. He aquí, se dirá, un efecto típicamente sonoro. Ciertamente, pero a condición de precisar que lo que hace tan aterradores los gritos no es su propia realidad acústica, sino lo que la situación narrada y lo que se deja entrever inducen a proyectar sobre ellos.

Buscando otro efecto sonoro traumático procedente de una película, se impone el ejemplo de una escena de *La pie/,* de Liliana Cavani (según Malaparte), en la que un tanque americano aplasta accidentalmente aun muchacho italiano, con un ruido espantoso, que evoca una sandía aplastada, si debemos dar crédito al recuerdo. El espectador pocas veces habrá oído el ruido real de un cuerpo humano así tratado, pero puede imaginar que el acontecimiento tendrá también algo de húmedo y viscoso. Por otra, parte, es evidente que el sonido de la película de Cavani ha sido, elaborado con un truco de sonido, acaso, justamente, aplastando una fruta.

Más tarde veremos que el valor figurativo, narrativo, de un ruido reducido a sí mismo es muy impreciso. Un mismo sonido puede, pues, según el contexto dramático y visual, contar cosas muy distintas, puesto que, para el espectador de cine, más que el realismo acústico, es el criterio de sincronismo ante todo, y secundariamente de verosimilitud global (una verosimilitud que es asunto no de verdad, sino de convención), el que lo llevará a superponer un sonido a un suceso o un fenómeno. El mismo sonido podrá, pues, sonorizar de manera convincente en una comedia la sandía que se aplasta y, en una película de guerra, el cráneo hecho papilla. Ese mismo ruido será en un sitio jubiloso, y en otro insoportable.

En *Los ojos sin rostro,* de Franju, se encuentra también uno de los pocos sonidos fílmicos realmente inquietantes que tanto el público como los críticos advirtieron y comentaron después: el de la caída del cadáver de una chica, espantoso residuo de un fracasado intento de trasplante, cuando el cirujano Pierre Brasseur lo deja caer en un foso, ayudado por su cómplice Alida Valli. Lo que de común tiene ese sonido sordo y denso, que nunca deja de hacer estremecerse al público, con el ruido citado más arriba de la película de

Cavani, es que transforma al ser humano en cosa, en vil materia inerte y desechable, con sus cavidades óseas y su montón de entrañas.

Pero es también un ruido impresionante por su manera de re- presentar, en el ritmo de la escena y de la película, una *interrupción de palabra,* un momento en el que falta la palabra de los personajes, aquí los dos cómplices. Algunos ruidos sólo resuenan así, en el cine o en la vida, porque sobreviven en cierto lugar, en una cadena de lenguaje en la que forman un vacío. Atroz ilustración de esta idea: la escena de *Andrei Rublev,* de Tarkovski, en la que un príncipe ruso torturado por los tártaros sale cubierto de vendas, que ocultan su cuerpo mutilado y no dejan ya visibles más que los labios. Abandonado en un lecho, maldice a sus torturadores, pero, justamente después, la mano del verdugo trae un cazo lleno de aceite hirviendo que le es vertido en la garganta. El gesto se nos oculta por medio de la espalda del verdugo, misericordiosamente (o más bien hábilmente) interpuesta en ese momento entre el espectador y la cabeza del ajusticiado. No oímos más que un ruido de gargarismos espantoso que nos pone la carne de gallina. Sólo que, como en el caso del ruido del aplasta- miento anterior, podría ser el mismo ruido que haría Peter Sellers haciendo gárgaras en una comedia de Blake Edwards.

Aquí, el ruido alcanza esa intensidad porque representa la palabra humana afectada en su centro físico: se ha destruido una laringe, una lengua que acababa justamente de hablar.

2. Las tres escuchas

I. Primera Actitud de Escucha: La Escucha Causal

I.1. Definición

Cuando hacemos hablar a alguien sobre lo que ha oído, sus respuestas suelen impresionarnos por el carácter heteróclito de los niveles en los que se sitúan. Y es que hay - al menos- *tres* actitudes de escucha diferentes, que apuntan a tres objetos diferentes: la escucha causal, la escucha semántica y la escucha reducida.

La escucha más extendida es la primera, la escucha causal, la cual consiste en servirse del sonido para informarse, en lo posible, sobre su causa. Puede que esta causa sea visible y que el sonido pueda aportar sobre ella una información suplementaria, por ejemplo en el caso de un recipiente cerrado: el sonido que se produce al golpearlo nos dice si está vacío o lleno. O puede, *a fortiori,* que sea invisible y que el sonido constituya sobre ella nuestra principal fuente de información. La causa puede además ser invisible, pero identificada por un saber o una suputación lógica a: propósito de ella. También aquí, sobre este saber, trabaja la escucha causal, que pocas veces parte de cero. - No habría que ilusionarse, en efecto, acerca de la exactitud y de las posibilidades de la escucha causal, es decir, sobre su capacidad de proporcionarnos informaciones seguras y precisas a partir sólo del análisis del sonido. En realidad, esta escucha causal, que es la más extendida, es también la más susceptible de verse influida... y engañada.

1.2. *Naturaleza de la identificación causal*

La escucha causal puede realizarse en diferentes niveles. Unas veces reconocemos la causa precisa e individual: la voz de una persona determinada, el sonido de un objeto único entre todos.

Pero este reconocimiento se hace pocas veces sólo a partir del sonido, fuera de todo contexto. Apenas hay nada, fuera del individuo humano, que emita, mediante su voz hablada, un sonido característico suyo y sólo suyo. En cambio, diferentes perros de la misma especie tienen el mismo ladrido. O en todo caso, lo que viene a ser lo mismo, no somos capaces de diferenciar el ladrido de un *bulldog* del de otro *bulldog,* o incluso del de un perro de raza semejante. Si se supone que loS perros son capaces de identificar entre cientos de voces la de su dueño, es muy dudoso que ese dueño pueda discernir entre todas, Con los ojos cerrados y sin informaciones suplementarias, la voz de su perro.

Lo que disimula, en este caso, esta deficiencia de nuestra escucha causal es que, cuando estamos en casa y oímos ladrar en la habitación vecina, deducimos lógica y naturalmente que se trata de Toby o de Rolf.

Al mismo tiempo, una fuente reconocida no siempre puede nombrarse. Podemos muy bien escuchar todos los días a una locutora de radio cuyo físico y nombre ni siquiera conocemos; eso no nos impide en modo alguno abrir en nuestra memoria una ficha descriptiva vocal y personal de esta locutora, ficha en la cual dejamos temporalmente en blanco su nombre y otras características (color del pelo y rasgos de su rostro, que su voz, naturalmente, no delata).

Pues hay una gran diferencia entre lo que podría llamarse tomar nota del timbre de voz de un individuo, e identificar a éste, tener una imagen visual suya, memorizarla y darle un nombre.

Segundo caso: no reconocemos un ejemplar, un individuo o un ítem único y particular, sino una categoría con causa humana, mecánica o animal: voz de un hombre adulto, motor de una Mobylette, canto de una alondra.

De modo más general, en casos aún más ambiguos -y mucho más numerosos de lo que se cree- lo que reconocemos es sólo una *naturaleza de causa,* la naturaleza misma del agente: «Debe de ser algo mecánico» (identificado por un ritmo, una regularidad justamente llamada mecánica); «Debe de ser algo animal, o algo humano», etc. Se localizan entonces, a falta de algo mejor, ciertos indicios, en especial temporales, de los que intentamos servirnos para deducir esta naturaleza de la causa.

También podemos, sin identificar la fuente en el sentido de la naturaleza del objeto causal, seguir con precisión la *historia causal* del propio sonido. Por ejemplo, conseguimos seguir la historia de un roce (acelerado, precipitado, ralentizado, etc.) y sentir cambios de presión, de velocidad y de amplitud, sin saber en modo alguno lo que roza y cómo lo roza.

1.3. *La fuente es un cohete de varios cuerpos*

No hay que olvidar, finalmente, que un sonido no siempre tiene una fuente única, sino al menos dos, incluso tres o aún más. Tomemos el rasgueo del rotulador con el que se escribe el borrador de este texto; las dos fuentes del sonido son el rotulador y el papel, pero también el gesto de escribir y, además, nosotros que escribimos; y así sucesivamente. Si este sonido se graba y se escucha en un magnetófono, la fuente del sonido será también el altavoz, la banda magnética en la que se ha fijado el sonido, etc.

Observemos que, en el cine, la escucha causal es manipulada constantemente y por completo por el contrato audiovisual, y especialmente por la utilización de la síncresis. Se

trata, en efecto, la mayoría de las veces, no de las causas iniciales de los sonidos, sino de causas en las que se nos hace creer.

II. SEGUNDA ACTITUD DE ESCUCHA: LA ESCUCHA SEMÁNTICA

Llamamos escucha semántica a la que se refiere aun código o aun lenguaje para interpretar un mensaje: el lenguaje hablado, por supuesto, y también códigos tales como el morse.

Esta escucha, de funcionamiento extremadamente complejo, es la que constituye el objeto de la investigación lingüística y ha sido mejor estudiada. Se ha observado, en particular, que es puramente diferencial. Un fonema no se escucha por su valor acústico absoluto, sino a través de todo un sistema de oposiciones y de diferencias.

De suerte que, en esta escucha, podrán pasar desapercibidas diferencias importantes de pronunciación, y por tanto de sonido, si no son pertinentes en el seno de una lengua dada. La escucha lingüística en francés es insensible por ejemplo a ciertas variaciones importantes en la pronunciación del fonema «a».

Desde luego, la escucha causal y la escucha semántica pueden ejercitarse paralela e independientemente en una misma cadena sonora. Oímos a la vez lo que alguien nos dice, y cómo lo dice. En cierto modo, la escucha causal de una voz, por otra parte, es a su escucha lingüística lo que la percepción grafológica de un texto escrito es a su lectura.

Hay que precisar que la investigación lingüística ha intentado distinguir y articular percepción del sentido y percepción del sonido, estableciendo una diferencia entre fonética, fonología y semántica.

III. TERCERA ACTITUD DE ESCUCHA: LA ESCUCHA REDUCIDA

III.1. *Definición*

Pierre Schaeffer ha bautizado como escucha reducida a la escucha que afecta a las cualidades y las formas propias del sonido, independientemente de su causa y de su sentido, y que toma el sonido -verbal, instrumental, anecdótico o cualquier otro- como objeto de observación, en lugar de atravesarlo buscando otra cosa a través de él (el calificativo «reducida» se ha tomado de la noción fenomenológica de reducción en Husserl).

Una sesión de escucha reducida es una experiencia muy instructiva: los participantes acaban advirtiendo en ella que tenían la costumbre, al hablar de los sonidos, de realizar un vaivén constante de la materia de esos sonidos a su causa ya su sentido. Se dan cuenta de que hablar de los sonidos por sí mismos, limitándose a calificarlos independientemente de

toda causa, sentido o efecto, no es empresa menor. Y las palabras analógicas habituales revelan aquí toda su ambigüedad: tal sonido es chirriante, decimos, pero, ¿en qué sentido? Chirriante, ¿es sólo una imagen, o no es sino una remisión a una fuente que chirría? ¿O la evocación de un efecto desagradable?.

Se ven surgir entonces, ante esta dificultad de interesarse por los sonidos en sí, ciertos tipos de reacción específicos que son otras tantas defensas: sea la burla, la evocación de causas triviales o peregrinas, cacerolas o grifos. En otros, la huida ante la descripción se traduce en la pretensión de objetivar el sonido, recurriendo a máquinas tales como analizadores de espectro o cronómetros, los cuales no captan sino valores físicos y no designan lo que se oye. Una tercera actitud de repliegue consiste en atrincherarse tras un subjetivismo a ultranza: así, cada uno oiría una cosa distinta, y el sonido percibido seguiría siendo siempre irreconocible. Sin embargo, la percepción no es un fenómeno puramente individual, puesto que deriva de una objetividad particular, la de las percepciones compartidas. Y en esta subjetividad, nacida de una «intersubjetividad», es donde pretende situarse la escucha reducida, tal como Schaeffer la ha definido muy bien.

El inventario descriptivo de un sonido en la escucha reducida no puede contentarse con sólo una aprehensión. Se necesita reescuchar y, para eso, mantener el sonido fijo en un soporte. Pues un instrumentista o un cantante, interpretando ante nosotros, son incapaces de repetir todas las veces el mismo sonido: no pueden reproducir sino su altura y su perfil general, no las cualidades concretas que particularizan un suceso sonoro y lo hacen único.

La escucha reducida implica, pues, la fijación de los sonidos, los cuales acceden así al *status* de verdaderos objetos.

III.2. *Exigencias de la escucha reducida*

La escucha reducida es una gestión nueva, fecunda. ..y poco natural. Altera las costumbres y las perezas establecidas, y abre a quien la aborda un mundo de preguntas que antes ni siquiera imaginaba plantearse. Todo el mundo la practica un poco, pero de manera muy elemental: cuando situamos la altura de una nota o los intervalos entre dos sonidos hacemos escucha reducida sin saberlo, pues la altura es desde luego un carácter propio del sonido, independiente de la identificación de su causa o de la comprensión de su sentido.

El problema consiste en que un sonido no se define únicamente por una altura precisa, y que, tiene desde luego otros caracteres perceptivos. Y por otra parte, en que muchos sonidos cotidianos no tienen una altura precisa y observable, sin la cual la escucha reducida no sería nada distinto del apacible solfeo tradicional.

¿Puede formularse algo descriptivo sobre los sonidos, haciendo, al mismo tiempo abstracción de su causa? Schaeffer ha mostrado que era posible, pero sólo pudo abrir el camino, proponiendo un sistema de clasificación en su *Tratado de los objetos musicales,* sistema que, ciertamente, no está terminado ni al abrigo de toda crítica, pero que tiene el inmenso mérito de existir.

Imposible, en efecto, desarrollar una escucha reducida si no se crean conceptos y criterios nuevos, ya que el lenguaje corriente, así como el lenguaje musical especializado, están totalmente desarmados ante algunos de esos rasgos sonoros que la escucha reducida de los sonidos fijados nos hace reconocer.

En este volumen no vamos a hacer un curso de escucha reducida y descripción sonora; sobre este tema, remitimos a los libros dedicados a la cuestión y, en especial, a nuestro propio resumen de los trabajos de Pierre Schaffer, publicado bajo el título de *Cuide des Objets Sonores.*

III.3. *¿Para qué sirve la escucha reducida?*

Pero, ¿para qué nos sirve la escucha reducida? , se preguntaban unos estudiantes a quienes habíamos hecho practicar intensamente durante cuatro días, y que aspiraban a una dedicación audiovisual. En efecto, si el cine y el vídeo emplean los sonidos, es, parece, sólo por su valor figurativo, semántico o evocador, en referencia a causas reales o sugeridas o a textos, pero pocas veces en cuanto formas y materias en sí.

No obstante, la escucha reducida tiene la inmensa ventaja de ampliar la escucha y de afinar el oído del realizador, del investigador y del técnico, que conocerán así el material de que se sirven y lo dominarán mejor. En efecto, el valor afectivo, emocional, físico y estético de un sonido está ligado no sólo a la explicación causal que le superponemos, sino también a sus cualidades propias de timbre y de textura, a su vibración. Paralelamente, en el plano visual, a un realizador o un operador-jefe les interesará muchísimo perfeccionar su conocimiento de la materia y de la textura visuales, incluso aunque nunca hagan películas abstractas.

III.4. *Acusmática y escucha reducida*

La escucha reducida y la situación acusmática están en concordancia, pero de una manera más ambigua de lo que dejaba entender Pierre Schaeffer, a quien debemos el haber establecido estas dos nociones.

Schaeffer, en efecto, subrayaba hasta qué punto la situación de escucha acusmática, definida más abajo como aquella en la que se oye el sonido sin ver su causa, puede

modificar nuestra escucha y atraer nuestra atención hacia caracteres sonoros que la visión simultánea de las causas nos enmascara, al reforzar la percepción de ciertos elementos del sonido y ocultar otros. La acusmática permite revelar realmente el sonido en todas sus dimensiones.

Al mismo tiempo, Schaeffer pensaba que la situación acusmática podía alentar por sí misma la escucha reducida, es decir, alejarse de las causas o de los efectos en beneficio de una localización consciente de las texturas, de las masas y de las velocidades r sonoras. Contrariamente, muchas veces, se produce lo inverso al menos en un primer momento, ya que la acusmática empieza por exacerbar la escucha causal privándola del socorro de la vista. Frente aun sonido que pasa por un altavoz y que no se presenta t con su tarjeta de visita visual, el oyente es inducido a plantearse con mucha más ansia la pregunta «¿Qué es?» (traducible por «¿Qué causa ese sonido?») y a acechar los menores indicios de identificación de la causa, a menudo interpretados por otra parte en sentido contrario.

En cambio, la escucha repetida de un mismo sonido, en la t escucha acusmática de los sonidos fijos, es la que nos permite separarnos gradualmente de su causa, y precisar mejor sus caracteres propios.

Paralelamente, gracias a sus correlaciones: ¿a partir de qué, en efecto, deducimos una causa sino a partir de la forma característica a la que obedece el sonido? El saber que es «el sonido de...» ya no presenta el riesgo de ocultar la pregunta: ¿qué sucede con el sonido mismo?

IV. OÍR / ESCUCHAR y VER / MIRAR

Nos ha parecido importante plantear la distinción de las tres actitudes de escucha en el marco de este ensayo sobre la audiovisión, pero hay que recordar igualmente en qué contexto, variado y múltiple, se recubren entre sí y se combinan estas tres escuchas en el cine.

La cuestión de la escucha es inseparable del hecho de oír, igual que la de la mirada está ligada al ver. Dicho de otro modo, para describir los fenómenos perceptivos es obligatorio tener en cuenta que la percepción consciente y activa no es sino una elección en un *dado* más amplio que está ahí imponiendo su presencia.

En el cine, la mirada es una exploración, espacial y temporal a la vez, en un *dado a la vista* delimitada que se mantiene en el marco de una pantalla. Mientras que la escucha, por su parte, es una exploración en un *dado-al-oído* e, incluso, un *impuesto- a/-oído* mucho menos delimitado en todos los aspectos, con unos contornos inciertos y cambiantes.

Por razón de hechos naturales conocidos de todos (la ausencia de párpados para las orejas, la omnidireccionalidad de la escucha, y la naturaleza física misma del sonido), pero

también de una ausencia de verdadera cultura auditiva, este *impuesto-al-oído* es tal que difícilmente podemos excluir, seleccionar y cortar en él cosa alguna. En el sonido siempre hay algo que nos invade y nos sorprende, hagamos lo que hagamos. y que, incluso y sobre todo cuando nos negamos a prestarle nuestra atención consciente, se inmiscuye en nuestra percepción y produce en ella sus efectos. La percepción consciente puede, por supuesto, ejercitarse esforzadamente por someter todo a su control, pero, en la situación cultural actual, el sonido tiene, más fácilmente que la imagen, el poder de saturarla y cortocircuitarla.

Sus consecuencias, para el cine, son que el sonido es, más que la imagen, un medio insidioso de manipulación afectiva y semántica. Sea que el sonido actúe en nosotros fisiológicamente (ruidos de respiración); o sea que, por el valor añadido, interprete el sentido de la imagen, y nos haga ver en ella lo que sin él no veríamos o veríamos de otro modo.

Por eso, el sonido no se puede investir y localizar del mismo modo que la imagen.

3. Líneas y puntos

I. LA CUESTIÓN DE LO HORIZONTAL y DE LO VERTICAL

1.1. ¿Armonía o contrapunto?

Hacia finales de los años 20, justamente a la llegada del sonoro, que coincidió con un extraordinario impulso estético en el cine mudo, gustaba mucho hacer comparaciones entre cine y música. Por eso, cuando llegó el sonido, se lanzó la expresión, aún hoy en boga, de contrapunto, para designar la fórmula ideal *in abstracto* de cine sonoro: aquella en la que, lejos de resultar redundantes como se decía, sonido e imagen formarían dos cadenas paralelas y libremente enlazadas, sin, dependencia unilateral.

Recordemos que, en la terminología de la música clásica occidental, se llama contrapunto al modo de escritura que piensa las diferentes voces simultáneas como necesariamente seguidas cada una en su desarrollo *horizontal,* coordinado con el de las demás voces, pero individualizado; mientras que la armonía considera el punto de vista *vertical,* el de las relaciones de cada nota con las oídas en el mismo momento, que forman acordes todas juntas, y regula la conducta de las voces en relación con el logro de estos acordes verticales. El aprendizaje de la escritura musical clásica implica estas dos disciplinas y, de hecho, la mayor parte de las obras del repertorio occidental, a partir de cierto período, combinan más o menos en su escritura estas dos dimensiones, difíciles de disociar totalmente.

Un supuesto *contrapunto audiovisual,* ejercido en condiciones muy diferentes del contrapunto musical (puesto que este último funciona con el mismo material de notas, mientras que el sonido y la imagen pertenecen a categorías sensoriales diferentes), implicaría pues, si la comparación tiene sentido, que pudiera constituirse en el cine una «voz sonora», horízontalmente percibida como coordinada con la cadena visual, pero individualizada y diseñada por sí misma.

Lo que queremos demostrar aquí es que el cine, en su dinámica particular y por la naturaleza de sus elementos, tiende a excluir la posibilidad de ese funcionamiento horizontal y contrapuntístico. Es tal, por el contrarío, que las relaciones armónicas y verticales (sean consonantes, disonantes o ni-lo-uno-ni-lo-otro, a lo Debussy), es decir, específicamente, las relaciones entre un sonido dado y lo que sucede al mismo tiempo en la imagen, son en él más ampliamente impositivas. La aplicación al cine de la noción de contrapunto es, pues, un parche, resultante de una especulación intelectual, más que un concepto vivo.

Prueba de ello es que este paralelismo pronto se convirtió en un embrollo empleándose incluso en sentido contrario, y que muchos ejemplos presentados como modelos de contrapunto eran, en rigor, casos de armonía disonante, puesto que atestiguaban justamente una discordancia momentánea entre una imagen y un sonido, en relación con su naturaleza figurativa. Nosotros mismos, si bien vamos a utilizar la metáfora musical, no debemos engañarnos: el término armonía no da cuenta tampoco de la especificidad del fenómeno audiovisual.

Realmente, nuestra interrogación sobre el doble aspecto horizontal y vertical de la cadena audiovisual, a la que va a dedicarse todo este capítulo, pone de relieve su interdependencia y su dialéctica: por ejemplo, las películas en las que es posible una especie de libertad horízontal ejemplo típico de ellas es el videoclip, con sus cadenas paralelas de imágenes y de sonidos, sin relación precisa muchas veces- muestran al mismo tiempo una vigorosa solidaridad perceptiva, marcada por la disposición regular, de vez en cuando, de puntos de sincronización. Los cuales, para recurrir a la comparación clásica, dan el armazón armónico del sistema audiovisual.

1.2. *La disonancia audiovisual*

El contrapunto audiovisual, llamado, interpelado, reclamado, sin cesar a voz en grito en el cine, puede encontrarse diariamente en la televisión, pero nadie parece advertirlo. Se produce en especial en retransmisiones de ciertos acontecimientos deportivos, cuando la imagen sigue un camino y el comentario otro. Hay un ejemplo al que nosotros recurrimos con frecuencia para evidenciarlo, y que está tomado de una secuencia del reportaje sobre una carrera ciclista en Barcelona: la imagen muestra a los corredores tomados desde un helicóptero y es totalmente muda. El sonido, por su parte, es un diálogo a través de las ondas entre los periodistas y unos corredores que no participan. Visiblemente, en este fragmento, los que hablan no miran las imágenes ni un segundo, y tampoco las comentan. Durante dos minutos, todo eso sigue caminos perfectamente divergentes y solamente la circunstancia ciclista da algún sentido a la cohabitación de esos dos universos. Y sin embargo, nadie a quien se da a ver este ejemplo observa nunca el contrapunto que reina en él.

¿Por qué? Porque el contrapunto audiovisual no se advierte salvo si opone sonido e imagen sobre un punto preciso, no de naturaleza, sino de significación; es decir, si prejuzga la lectura que va a hacerse, tanto del sonido como de la imagen, al postular una cierta interpretación lineal del sentido de los sonidos, rebajando por otra parte ese «sentido», en general, a una pura cuestión de identificación y de causa.

Así, el problema del contrapunto-contradicción, o más bien de la disonancia audiovisual, tal como ha sido empleada y reivindicada en películas como *L 'Homme qui ment,* de Robbe-Orillet, con una partitura sonora de Michel Fano, es que implica una prelectura de la relación sonido/imagen, y la bloquea en una comprensión de sentido único, pues supone un desfase retórico preestablecido (al modo de: «Debería oír eso, u oigo eso»). De hecho, introduce el lenguaje y sus categorías abstractas, manejadas en ¡ términos de sí/no, redundante/contradictorio.

Sobre una imagen dada, hay en efecto cientos de sonorizaciones posibles, toda una escala de soluciones, algunas de las cuales reproducen exactamente el código convencional, mientras que otras, sin llegar aun desmentido formal de la imagen, hacen deslizar su percepción a otro plano. La disonancia audiovisual, por su parte, no es sino un desfase invertido de la convención y, por tanto, un homenaje a ésta, y nos encierra en una lógica binaria que poca relación tiene con el cine.

El ejemplo de un verdadero *contrapunto libre,* lo tenemos en una asombrosa escena de resurrección de la película *Solaris,* de Tarkovski.

La antigua amante del héroe, que se ha suicidado tiempo antes, se le aparece de nuevo en carne y hueso, en una estación espacial, bajo el efecto de fuerzas misteriosas suscitadas por un planeta-cerebro. Desesperada y consciente de su naturaleza de artefacto, se suicida de nuevo bebiendo oxígeno líquido. El héroe estrecha su cuerpo totalmente helado. Pero, despiadadamente, el cerebro-océano la resucita, y entonces puede verse el cuerpo yacente agitado por sobresaltos que no son ya los de la agonía ni los del placer, sino los del retorno a la vida.

Sobre estas imágenes, Tarkovski pensó en colocar sonidos de tintineos de vidrio cuyo efecto es prodigioso: no se oyen como no-los-sonidos-que-deberían-ser, sino que traducen de manera turbadora, incluso terrorífica, el carácter a la vez frágil y artificial de la criatura, así como el sentimiento de la precariedad de los cuerpos.

1.3. *Predominio de las relaciones verticales en la cadena audiovisual (no hay banda sonora)*

Ya en nuestro libro *La Voix au cinéma* anunciamos la cuestión del sonido en el cine formulando lo que debería ser una evidencia: que no hay banda de sonido.

Que haya en el sentido puramente técnico de la palabra una banda sonora que discurre a lo largo de la película, es un hecho, pero eso no implica la existencia de un total unitario que formarían entre sí los sonidos del filme.

Si bien vamos a emplear el término en esta obra, no será sino para designar técnica y empíricamente la simple sucesión, inerte y desprovista de significación autónoma, de todos los sonidos de la película, sin prestarle en modo alguno un sentido activo.

La noción de banda de sonido, tal como se emplea, es en realidad un puro calco mecánico de la idea de banda de imagen, la cual existe, en efecto, puesto que debe su ser y su unidad ala presencia de un marco, de un lugar de imágenes investido por el espectador.

Al formular que *no hay banda sonora,* queremos decir, pues, de entrada, que los sonidos de la película no forman, tomados aparte de la imagen, un complejo dotado en sí mismo de unidad interna, que pueda confrontarse globalmente con lo que se llama banda de imagen. Pero queremos decir también que cada elemento sonoro establece con los elementos narrativos contenidos en la imagen -personajes, acción-, así como con los elementos visuales de textura y decorado, *relaciones verticales simultáneas* mucho más directas, fuertes y apremiantes que las que ese mismo elemento sonoro puede establecer paralelamente con los demás sonidos, o que los sonidos establecen entre sí en su sucesión. Es como una receta: aunque mezcláramos aparte los constituyentes sonoros antes de verterlos sobre la imagen, se produciría una reacción química que des-solidarizaría los sonidos y los haría reaccionar a cada uno individualmente en el campo visual.

La relación más sencilla y más intensa, la de *su fuera de campo,* supone por ejemplo la confrontación del sonido con la imagen que lo establece como fuera-de-campo, al tiempo que lo hace resonar en su superficie. Suprimid la imagen, y los sonidos fuera- de-campo, que se mantenían aparte de los otros sonidos, por el puro efecto de la exclusión visual de sus fuentes, pasan a ser como los demás. La estructura global se derrumba y los sonidos rediseñan juntos otra completamente nueva. La película, privada de su imagen y transformada en banda sonora, se revela así insólita, por poco que se la escuche y no se superpongan las imágenes memorizadas a los sonidos que se oyen. Sólo entonces puede hablarse de una banda sonora.

No hay, pues, en el cine una banda de imagen y una banda de sonido, sino un lugar de la imagen y de los sonidos.

II. EL SONIDO y LA IMAGEN EN RELACIÓN CON LA CUESTIÓN DEL MONTAJE

II.I. *El montaje de los sonidos no ha creado una unidad especifica*

Los sonidos, como las imágenes cinematográficas, se montan: es decir, se fijan en porciones de banda magnética, de sonido óptico o de película, que pueden cortarse, unirse y desplazarse a voluntad.

Para la imagen, esta fabricación a través del montaje es incluso la que ha creado la unidad específica del cine: el plano. Una unidad más o menos pertinente en cuanto al análisis fílmico (eso depende de las gestiones y de los realizadores), pero que, de todos modos, sigue siendo muy práctica para señalizar las películas. Aunque no se considere el plano 67 como una unidad narrativa estructural en sí -y sí sólo como un plano, es decir como una porción de película comprendida entre dos cortes-, es de un interés formidable poder decir: el elemento interesante, pertinente, significativo del que hablamos se sitúa entre la mitad del plano 92 y el final del plano 94. El plano tiene, en efecto, la inmensa ventaja de ser una unidad neutra, objetivamente definida, sobre la cual todo el mundo puede entenderse, tanto los que han hecho la película como los que la ven.

Se advierte enseguida que no tenemos nada semejante para el sonido: el montaje de los sonidos en el cine no ha creado una unidad específica. No percibimos unidades de montaje-sonido, y los cortes sonoros no nos saltan al oído ni nos permiten delimitar entre sí bloques identificables.

Eso no es, además, específico del cine: se montan sonidos desde que la técnica lo permite (es decir, desde hace unos 60 años), tanto en la radio y en el disco como en la música sobre banda magnética. Ahora bien, en ninguno de estos casos, haya o no imagen, ha podido emerger la noción de plano sonoro en cuanto unidad de montaje como unidad neutra y reconocida por todos.

Hay varias razones para eso.

II.2 *Posibilidad de un montaje in audible de los sonidos*

Por una parte, como se sabe, la «banda de sonido» de una película está a menudo constituida por varias capas realizadas y depositadas independientemente, que se recubren las unas alas otras. Imaginemos una película producto de una mezcla de tres capas de imágenes en sobreimpresión: muy difícil sería localizar en ella los cortes. Es el caso, en algunos momentos, del *Napoleón* de Abel Gance, o de *Tchéloviek s kino-apparatom [El hombre de la cámara]* de Dziga Vertov.

Por otra parte, está en la naturaleza misma del fenómeno sonoro fijado en un soporte, el poder ser añadido a otro mediante el montaje sin que se note la unión: un diálogo fílmico puede, por ejemplo, rellenarse con añadidos inaudibles, imposibles de detectar para un oyente. Mientras que, como se sabe, es muy difícil unir de manera invisible dos planos

rodados en momentos diferentes: la unión salta a la vista. En *La soga,* película «en un solo plano», Hitchcock sólo pudo hacerlo con una tosca astucia, que consistía en hacer pasar ante la cámara la espalda de un personaje.

Al lado de eso, desde luego, los cortes sonoros pueden oírse y localizarse de una manera casi brutal. Las dos cosas son, pues, posibles con el sonido: tanto el montaje audible como el montaje inaudible.

Además, la mezcla de las pistas sonoras es esencialmente, en la práctica más corriente, el arte de suavizar las aristas por medio de degradados de intensidad. Todo esto hace ya imposible por sí mismo la adopción, para el sonido, de una unidad de montaje en cuanto unidad de percepción, ni siquiera en cuanto unidad de lenguaje.

Algunos, sin embargo, ven en este estado de hecho, no un dato «natural», sino la traducción de una posición ideológica y estética determinada que sería propia del cine dominante, y correspondiente a la voluntad de ocultar las huellas de la elaboración, para dar a la película un aire de continuidad y de transparencia: en los años 60 y 70 se han hecho muchos análisis de este tipo, invariablemente concluidos con la exhortación a hacer reinar en el cine una discontinuidad desmitificadora.

En realidad, muy pocos realizadores respondieron a esta exhortación, salvo, en algunas de sus películas, Godard, uno de los pocos en cortar tanto los sonidos como imágenes, acusando las discontinuidades y los cambios de ritmo, limitando al máximo el montaje invisible y los degradados de intensidad, así como todos los efectos de encadenado y de fundido, universalmente emplea- dos en el montaje del sonido en el cine.

II.3. *¿Forma un plano de sonido un tramo de sonido audible?*

Además, Godard pone tanto más al descubierto el montaje de los sonidos cuanto que evita mezclar demasiadas pistas diferentes ala vez (en algunas de sus películas se limitan a dos), de manera que nuestra atención no se ve solicitada por cortes y rupturas de la cadena sonora en diferentes niveles; está pues en condiciones de seguir el hilo del discurso sonoro y de oír «al desnudo» todas las rupturas, cuando éstas se efectúan de modo que sean audibles. Con sus películas estamos, pues, en las más francas y radicales condiciones para aprehender lo que podría ser un plano del sonido.

Por ejemplo, al principio de *le vous salue Marie,* se oyen claramente los cortes que aíslan tramos sonoros: fragmento de un preludio de Bach interpretado al piano, gritos de un equipo femenino de baloncesto en un estadio cubierto, frases de voces en *off,* etc. Sólo que estos tramos de sonido perfectamente delimitados no crean en modo alguno el sentimiento de una unidad. Para la escucha no constituyen bloques: la percepción, siempre sobre el hilo del tiempo con respecto al sonido, se limita a saltar el obstáculo del corte y pasar enseguida

a otra cosa, olvidando la forma de lo que había oído precedentemente. El tramo de sonido, al menos si sobrepasa una duración muy corta, no se sintetiza en la percepción en una totalidad particular.

Notemos que lo mismo sucede en los planos visuales, cuando éstos son planos en movimiento que implican una variación constante del encuadre entre su principio y su fin. La visión se sitúa entonces mucho más sobre el hilo del tiempo, puesto que no tiene estabilidad espacial. En cambio, en el caso de un desglose a partir de planos fijos o discretamente reencuadrados, cada plano se identifica para nosotros con cierta disposición de objetos, con cierta perspectiva, y nos es fácil representarlo en nuestra memoria por esta disposición.

En sentido opuesto, incluso en el caso de un ambiente sonoro estable fragmentado en pequeños fragmentos, como en Godard, no hay nada que hacer; para el sonido es la percepción secuencial, temporal, la que domina, al menos más allá de una duración muy corta.

Por otra parte, y sobre todo entre dos tramos sonoros que se suceden (fragmentos de cantos de aves o grabaciones musicales), no es posible crear una relación de naturaleza abstracta y estructural como las que pueden establecerse entre los planos visuales del tipo: alguien mira algo / el objeto de su mirada; el conjunto de un decorado / un detalle de este conjunto, etc. Si se intenta algo similar con el sonido, la relación abstracta que ha querido establecerse queda ahogada en el flujo temporal; lo que se impone es más bien el carácter, individualmente dinámico, particular y momentáneo, de la ruptura entre los dos fragmentos.

La explicación de este misterio es que, cuando hablamos de plano en el cine, efectuamos un enlace entre el espacio del plano y su duración, entre su superficie espacial y su dimensión temporal. Mientras que, en nuestros tramos sonoros, parece predominar ampliamente la dimensión temporal y no existir en absoluto la dimensión espacial.

De suerte que, cuando hay contrato audiovisual y superposición de cadenas visuales y sonoras, los cortes visuales siguen sien- do el punto de referencia de la percepción. En cuanto a los cortes secos godardianos en el terreno del sonido, si bien fracturan la continuidad del plano, como dicen poéticamente algunos investigadores, apenas son otra cosa que una línea de fisura en un vidrio que permanece entero.

II.4. *La condición para un lugar del sonido*

El ejemplo de *Ie vous salue Marie* es además interesante por más de un aspecto: la regla que se ha impuesto en ella el realizador, de no emplear más de dos pistas simultáneamente, es una limitación personal que no crea sin más en el espectador la con- ciencia autónoma de dos pistas separadas. En realidad, el único modo de experimentar

estas dos pistas sería adjudicarles en la sala una fuente espacial diferente y específica. Con esta condición, con cada pista ligada aun altavoz, se tendría entonces la sensación de un verdadero lugar del sonido, de un continente sonoro de los sonidos. Sería preciso, además, no sólo que éstos proviniesen de una fuente claramente distinta del espacio sonoro de la pantalla, sino también, por añadidura, que evitasen sincronizarse con la imagen, para sustraerse al efecto de imantación espacial por - la imagen que estudiaremos más tarde, j Y que en general es el más fuerte!.

11.5. *Unidades. pero no especificas*

¿Quiere esto decir que una banda de sonido fílmica constituye para la escucha un flujo sin cortes? De ningún modo, pues de todas maneras distinguimos en ella unas unidades: pero éstas -frases, ruidos, temas musicales, células sonoras- son exactamente del mismo tipo que en la experiencia corriente, y se localizan en función de criterios específicos de los diferentes tipos de sonidos oídos. Si se trata por ejemplo de un diálogo, dividimos el flujo vocal en frases, palabras, y, por tanto, en unidades lingüísticas. Si se trata de ruidos, realizamos un desglose perceptivo en sucesos sonoros, más fácil si se trata de sonidos aislados. En una música aislamos melodías, temas y células rítmicas, según el grado de nuestra cultura musical. En resumen, funcionamos como de costumbre, con unidades que no son específicamente cinematográficas y dependen totalmente del tipo de sonido y del nivel de escucha elegido (semántica, causal o reducida).

Del mismo modo, si necesitamos aislar los sonidos unos de otros en su *superposición* y no en su sucesión, nos referimos para esto a una multitud de indicios y de niveles de escucha: escucha causal, diferenciación en masa, en calidad acústica, etc.

A partir de aquí puede explicarse que la unidad visual del plano, específicamente cinematográfica, siga siendo con mucho la más imperativa, y que el desglose sonoro se someta a ella ya ella se refiera.

II.6. *El flujo sonoro: lógica interna, lógica externa*

El flujo del sonido de una película se caracteriza por el aspecto más o menos ligado, más o menos insensible y fluidamente encadenado de los diferentes elementos sonoros, sucesivos y superpuestos o, por el contrario, más o menos accidentado y roto por cortes secos, que interrumpen brutalmente un sonido para sustituirlo por otro.

La impresión general del flujo sonoro, por otra parte, es consecuencia no de las características de montaje y de mezcla separadamente consideradas, sino del conjunto de los elementos. Jacques Tati, por ejemplo, utiliza efectos sonoros extremadamente

puntuados y delimitados, realizados por separado y localizados en el tiempo, cuya simple sucesión daría una banda sonora fragmentada y espasmódica, si no emplease para enlazar el conjunto unos elementos de ambiente continuo -por ejemplo ambientes vocales «fantasmas» (los juegos playeros en *Las vacaciones de Monsieur Hulot,* O los gritos propios de un mercado en *Mi tío)*- que sirven de lazo de unión y disimulan oportunamente las rupturas de flujo que se derivan inevitablemente de una elaboración muy fragmentada y puntual de los sonidos.

Llamaremos *lógica interna* del encadenamiento audiovisual a un modo de encadenamiento de las imágenes y de los sonidos concebido para que parezca responder aun proceso orgánico flexible de desarrollo, de variación y de crecimiento, que naciera de la situación misma y de los sentimientos que ésta inspira: la lógica interna privilegia, pues, en el flujo sonoro, las modificaciones continuas y progresivas, y no utiliza las rupturas sino cuando la situación lo sugiere. En cambio, se llamará *lógica externa* (al material) a la que acusa los efectos de discontinuidad y de ruptura en cuanto intervenciones externas al contenido representado: montaje que corta el hilo de una imagen o de un sonido, rupturas, arritmias, cambios bruscos de velocidad, etc.

Películas como *Madame de...,* de Ophuls; *La Dolce Vita,* de Fellini; o *Hijos de un dios menor,* de Randa Haines, adoptan una lógica interna: el sonido se dilata, desaparece, reaparece, se estrecha o se amplifica según procesos que parecen emanar de los personajes mismos, de sus afectos y de sus sensaciones, mientras que películas como *Alien, el octavo pasajero,* de Scott, *M,* de Lang, o *Nouvelle vague,* de Godard, recurren a una lógica externa, con efectos marcados de encadenamientos y de rupturas.

El empleo de la lógica externa no es forzosamente fuente de distanciamiento crítico, como se sugiere a menudo a propósito de Godard.

En *Alien,* por ejemplo, los numerosos episodios espasmódicos de la continuidad sonora, el flujo accidentado de la banda sonora y visual, característicos de la lógica externa, sirven para reforzar la tensión de las situaciones. Es cierto que se trata, en este caso, de un tema de ciencia-ficción, en el cual la retransmisión hertziana o telefónica, con sus vicisitudes y sus cortes, está presente como elemento concreto en el guión, y justifica directamente muchos de estos efectos (vemos a los personajes accionar conmutadores, iluminar pantallas y manejar consolas, comportándose, pues, ellos mismos, como manipuladores de sonidos y de imágenes). De manera general, el cine de acción moderno juega mucho con la lógica externa.

Pero en una película contemplativa como *El miedo del portero ante el penalty,* de Wenders, la lógica externa se emplea también, tanto en el sonido como en la imagen, en

relación con una voluntad muy diferente de escritura «literaria» y de fragmentación existencial en «impresiones», en pequeños *haikus* sensoriales.

III. EL SONIDO EN LA CADENA AUDIOVISUAL

III.1. *Reunir: el agregado unificador*

La función más extendida del sonido en el cine es la que consiste en unificar el flujo de las imágenes, en enlazarlas por una parte, en el nivel del tiempo, desbordando los cortes visuales (efecto de encabalgamiento u *overlapping)*

- Por otra parte, en el nivel del espacio, haciendo oír ambientes globales, cantos de pájaros o rumores de tráfico, que crean un marco general en el que parece contenerse la imagen, un algo oído que baña la visto, como en un fluido homogeneizador;

- en tercer lugar, finalmente, por la presencia eventual de una música orquestal que, al escapar a la noción de tiempo y espacio reales, desliza las imágenes en un mismo flujo.

Esta función de agregado unificador, en la que el sonido desborda temporal y espacialmente los límites de los planos visuales, ha sido criticada por la doctrina que puede llamarse diferencialista, partidaria de que el sonido y la imagen actúen en zonas separadas.

Es curioso que esta doctrina olvide criticar la misma decisión previa unificadora cuando se aplica a la imagen misma: aludimos al cuidado por la continuidad visual que preside la fotografía de casi todas las películas, sean mudas o sonoras (incluidas las de Godard, Duras, Syberberg) y que procura, en el nivel de las mediciones, los ajustes de luz y las dominantes del color, hacer de la película un conjunto. Viendo una película constituida por cuatrocientos o quinientos planos, ¿estaríamos dispuestos a percibir- la como una sucesión de quinientas unidades perfectamente distintas, como han intentado algunas películas experimentales?

III.2. *Puntuar*

La función de puntuación en sentido amplio, en toda la extensión de su sentido gramatical (poner comas, puntos y coma, puntos, signos de exclamación, de interrogación, puntos suspensivos, que modularán el sentido y el ritmo del texto, o lo determinarán

incluso), es desde hace mucho tiempo la base de la puesta en escena teatral. El texto de la obra se aborda como una especie de *continuum* que se debe puntuar con elementos escénicos más, o menos indicados ya en las acotaciones, pero también puestos apunto durante los ensayos: pausas, entonaciones, respiraciones, gestos, etc.

El cine mudo recuperó los procedimientos clásicos de puntuación de las escenas y en particular de los diálogos (pues, recordémoslo, ese cine era dialogado) tanto más fácilmente cuanto que tomaba muchos de sus procedimientos narrativos de la ópera, que practicaba una gran variedad de efectos musicales puntuadores, utilizando todos los recursos de la orquesta.

En el cine mudo la puntuación era múltiple: gestual, visual y rítmica. Y los rótulos, evidentemente, funcionaban como un elemento de puntuación nuevo y específico. Más allá del texto escrito, el grafismo de sus caracteres, su eventual repetición, su dimensión en la Imagen, constituían otros tantos medios de otorgar una cadencia a la película.

El sonido síncrono trajo, pues, al cine, no el principio de la puntuación en sí mismo, sino un medio más discreto y subrepticio de introducirlo en las escenas sin recargar el trabajo de los actores o el *découpage.* Un ladrido de perro en fuera de campo, un reloj de pared que suena en el decorado o un piano vecino son medios discretos para subrayar una palabra, dar cadencia a un diálogo o cerrar una escena.

Esta utilización puntuadora del sonido deriva con gran naturalidad de la iniciativa del montador o del encargado de sonido, los cuales, basándose en el ritmo del plano, la labor de los actores y el sentido general de la escena deciden, a partir de los ruidos que se les proporcionan o que ellos eligen, el lugar en el que se colocará la puntuación sonora, a menos que el realizador, en un caso de protagonismo bastante raro, se ocupe él mismo de ello muy de cerca. Algunas puntuaciones sonoras están previstas también ya en el estadio de guión.

Naturalmente, la música en el cine puede desempeñar un papel eminentemente puntuador, papel que desempeñaba también en el cine mudo, pero más vagamente, por razón del carácter aproximado que revestía entonces su sincronización con la imagen.

Y no es extraño que ciertas películas de los comienzos del sonoro se atrevieran a emplear la música de modo patente con un papel muy puntuador. *El delator,* de John Ford, es buen ejemplo de ello, con su música de Max Steiner.

III.3. *Puntuación simbólica mediante la música: el ejemplo de* El delator

Durante mucho tiempo, esta película de John Ford -saludada en su estreno como un acontecimiento- fue incluida en la lista de las diez mejores películas de la historia del cine.

Hoy, muchos fordianos apenas le conceden ya atención por sorprender el expresionismo de esta película con la idea de serenidad y la amplia mirada con las que están habituados a asociar a su cineasta favorito. No obstante, esta obra, aunque haya envejecido (su principal debilidad reside en la escritura y la interpretación de los papeles femeninos), sigue siendo muy relevante.

No es, sin embargo, por sus propias cualidades por lo que *El delator* destaca en las historias del cine, sino a causa de la legendaria historia de un trago de cerveza.

Pues no es sólo en el Oeste donde, por citar una réplica de *El hombre que mató a Liberty Valance,* se imprime la leyenda cuando ésta es más seductora que la realidad; en el mundo sucede lo mismo por todas partes. ¿Cómo nacen las leyendas? De una ausencia, de un hueco que se debe llenar. Sólo se establecen cuando se les ha dejado espacio.

Es el caso de la anécdota, presentada como el colmo del ridículo en materia de música fílmica, de la deglución de un bebedor, que el compositor de *El delator,* en su frenesí imitador, habría llega- do a traducir en música.

Ya el compositor Maurice Jaubert, en un célebre artículo, muchas veces citado, destacaba el procedimiento supuestamente empleado:

«..En El delator, *la técnica [del sincronismo] es llevada a su más alto grado de perfección, es la música la encargada de imitar el ruido de las monedas que caen al suelo e incluso -por medio de un pequeño arpegio juguetón- el paso de la cerveza de un vaso al gaznate de un bebedor»* (conferencia pronunciada en 1937, y citada por Henri Colpi en su excelente obra *Défense et illustra tion de la musique dans le film).*

Resulta evidente el camino por el que esta historia circula por las obras que versan sobre la música en el cine, incluida nuestra *Le Son au cinéma,* en la cual, no habiendo visto aún la película, la habíamos repetido confiando en la tradición (cosa que no debería hacerse nunca). Pero cuando el biógrafo Tag Gallagher cuenta la misma anécdota y en casi los mismos términos (*«beer gurgling in a man's throat»),* ¿la extrae de Jaubert? Lo dudo. Asistimos aquí a la formación espontánea de una leyenda.

La realidad, como puede comprobarse en el vídeo, es que hay en efecto un momento en que el héroe bebe, y en el que un tema musical acompaña su gesto. Pero, en primer lugar, se trata de un vaso de *whisky,* y sobre todo, el tema que entonces se oye no puede ser menos imitativo de lo que es. Lejos de ser un «pequeño arpegio juguetón» descendente, se trata de un motivo interpretado por una sola trompa, y que termina con una quinta disminuida ascendente, con un matiz heroico e interrogativo ala vez, que en modo alguno puede imitar un gorgoteo. Reconocemos incluso en él uno de los temas principales de la partitura, con mayor precisión las cinco primeras notas del tema de Gypo, ya preludiado en

la ficha técnica. Este motivo acompaña al héroe en toda la película y subraya su destino de un modo más expresivo que imitativo.

La partitura de Max Steiner para *El delator* se escribió en efecto, según el principio que, desde entonces, dominará el 90 % de la música cinematográfica: el del *leit-motiv,* en virtud del cual cada personaje-clave o cada idea-fuerza del relato están dotados de un " tema que loS caracteriza y constituye su ángel guardián musical.

Aquí es principalmente el tema de Gypo, relativamente neutro en el plano expresivo, más bien enérgico y *marcato* (en su integridad, tiene acentos de música popular irlandesa), y el tema de Katie -la prostituta de buen corazón de la que está enamorado Gypo-, que es por el contrario *espressivo* y *legato.* Más un motivo especial para el personaje simbólico del ciego (una fórmula quejumbrosa que evoca la expresión de lo vago y de lo informe en Debussy) y así sucesivamente, sucediéndose estos temas en la orquesta en relación con las apariciones de loS personajes y su- friendo transformaciones que reflejan las variaciones de su hábitat exterior y de su estado interior.

Por supuesto, la teorización y sistematización del *leit-motiv* se remonta a Wagner , pero si hay una ópera que haya podido inspirar a Steiner para *El delator,* sería más bien *Pelléas et Méli- sande,* de Debussy. Una ópera en la cual el autor, aunque se hubiese burlado del procedimiento en términos sarcásticos, lo recoge intentando hacerlo más discreto, con temas más lacónicos y menos triunfalistas. Igualmente debussianos en *El delator* -como veremos más tarde-, son la insistencia en loS silencios y cierta estética de lo entrecortado: cuando la música se detiene y una palabra se inscribe en esta interrupción.

Todo esto demuestra una tentativa de hacer del cine sonoro una especie de ópera hablada, tentativa en la que puede verse la mano de John Ford tanto como la del Compositor. Nada tiene, en efecto, *El delator* de una película a la cual se hubiese aplicado aun músico, tras el rodaje, para que le diese una capa de esmalte musical. La película había sido objeto de una concertación previa entre el realizador, el decorador y el Compositor, concertación en la que, según confesión de loS participantes, se profundizó mucho más allá de lo habitual en el cine. Las selecciones musicales ~ de *El delator* no sólo fueron toleradas por Ford, sino que también obtuvieron su aprobación, y acaso incluso siguieron sus sugerencias.

La clave estilística de *The Informer* es, en efecto, una vo1untad de estilización y de expresión simbólica en el seno de un cine que, tras la llegada del sonoro, acababa de sufrir los ataques del naturalismo. Esta estilización persigue evidentemente recuperar el espíritu del mudo, y realizar incluso algo de lo que para el cine mudo sólo había sido un sueño. La puntuación por parte de la orquesta de ciertos gestos y de ciertas réplicas apunta, pues, a

arrebatarles su carácter puramente realista y momentáneo, para hacer de ellos elementos significativos en el seno de una escenificación global.

De hecho, la música de Max Steiner en la película es muy poco imitativa de la materialidad inmediata de los acontecimientos, mucho menos en todo caso que la inmensa mayoría de las músicas para la pantalla, pasadas o actuales. No subraya el ruido de los elementos, el cierre de las puertas o las caídas de cuerpos, y cuando se hace oír sobre un gesto particular, su perfil intenta no imitar la forma de éste. Por ejemplo, la escena a la que Jaubert aludía de memoria.

Para situarla, recordemos que Gypo, un patán rechazado por su entorno, acaba de entregar ala policía a su amigo Frankie, un independentista irlandés acorralado, y de recibir el dinero correspondiente a su delación. Muy pronto, se entera de que Frankie ha sido asesinado poco después de su detención. Cuando entra en un café, pide un *whisky* e inclina la cabeza para beber: quiere olvidar. Ahora bien, el tema que suena sobre este gesto es el suyo: como si tras su ausencia de sí mismo asomase y se afirmase su identidad. Mitad enferma de la pareja que él formaba con Frankie -el cual lo trataba con afectuosa condescendencia, como si fuera el cuerpo que albergara su cerebro-, Gypo, ser incompleto, no se encontrará a sí mismo sino entregando al otro y abocándose ala desesperación: la película es la historia de su acceso ala conciencia.

Ya en Wagner, ciertos temas del tejido orquestal hacen aparecer el inconsciente del personaje, enunciando lo que él ignora de sí mismo. Por ejemplo, en el primer acto de *La walkyria,* el motivo de la espada que actúa, por mediación de la orquesta, sobre el inconsciente de Sigmundo, antes de que éste encuentre el arma en la cabaña en la que se ha refugiado. Todo el ambiente de la escena de la taberna, en *El delator,* tiene además cierto carácter de meditación, de agitación previa y de preludio que está muy cerca de este primer acto wagneriano, el cual presentaba ya un tejido musical muy brillante y de aspecto discontinuo, con interrupciones, repeticiones, silencios, etc.

Pueden, incluso, considerarse ridículas las cuatro notas instrumentales que puntúan, en sincronismo, las monedas que el camarero devuelve a Gypo. Pero no hay que olvidar que ese dinero es la moneda de la traición, el dinero de Judas. La caída de las cuatro monedas es fatal: inicia una cuenta atrás que desembocara en la condena del delator (en efecto, sumando todas las cantidades repartidas a su alrededor por un Gypo derrochador es como los independentistas, al reconocer en ellas el total del dinero, verán confirmarse sus sospechas sobre él). Max Steiner no hace aquí; sino repetir un procedimiento de expresividad simbólica de las acciones por la música, que tiene numerosos ejemplos en la opera. .

Por una parte, la música no sustituye el ruido de las monedas, ruido que se oye al mismo tiempo, con muy ligero desfase; y por otra parte, el perfil de las notas repite precisamente un *leit-motiv* de la partitura: el de la traición.

¿Qué es lo que da, sin embargo, a estas intervenciones musicales un aspecto imitativo? El hecho de ser puntuales y síncronas. Pues -como recordamos más tarde y ya dijimos en *La Toile trouée,* en el capítulo «Le clap»- la sincronización es en el cine un criterio predominante, que consigue superponer sonidos e imágenes que, sin embargo, resultan opuestos por todos los conceptos. En la ópera, este sincronismo música-acciones, corrientemente utilizado, no plantea problema alguno, puesto que se integra en cierta estilización gestual y decorativa del conjunto. En el cine debe manejarse de manera más insidiosa, para que no se perciba en una intención solamente imitativa, ni caiga en el puro gag de *cartoon.* Y si las tentativas de estilización operística de *El delator* han envejecido mal al utilizar de modo patente este sincronismo, puede reconocérseles en cambio el mérito de la audacia y la franqueza. El cine, sin duda, es un arte realista, en el cual se acepta una cierta estilización de modo distinto que en el escenario; es cierto, por otra parte, que este arte realista no ha progresado sino por medio de infracciones de su propio principio, y mediante demostraciones de irrealismo.

¿Cuál es la causa de la gran peculiaridad del empleo de la música en ciertas escenas de *El delator,* que le da una presencia que puede parecer fastidiosa? Es la manera en que se detiene. No se eclipsa con sigilo, como aprenderá a hacer más tarde, sino que se interrumpe brutalmente, con el pie alzado, creando un silencio en el cual la réplica que sigue suena de modo diferente. Todo sucede entonces como si la música se designase a sí misma, deteniéndose y dando paso a la palabra. El cine posterior tenderá a evitar este efecto de paso, de relevo explícito y de puntuación evidente, sustituyéndolo por un modo de existencia más fluido y más integrado en la película, más constante e indistinto al mismo tiempo.

III.4. *Utilización puntuadora de los Elementos del Decorado Sonoro (E.D.S)*

Llamaremos elementos del decorado sonoro (E.D.S., en abreviatura) a los sonidos de fuente más o menos puntual y de aparición más o menos intermitente, que contribuyen a poblar y a crear el espacio de una película por medio de pequeños toques distintos y localizados.

Un sonido típico del decorado sonoro es el ladrido lejano de un perro, el timbre del teléfono en el despacho vecino, o la sirena de un coche de la policía. Habita y define un espacio, contrariamente a un sonido permanente, como un canto continuo de pájaros o el sonido de las olas marinas, que *son* el espacio mismo.

Aparte de su papel narrativo (establecer o recordar el marco de la acción y sus dimensiones), el elemento del decorado sonoro puede desempeñar también, por la gracia del montaje, un papel puntuador. La inteligencia de su distribución en el ritmo de la escena puede renovar y transfigurar completamente su empleo.

Esta pluralidad de funciones nos recuerda que el análisis sonoro de la película debe tener siempre en cuenta una posible superdeterminación de los elementos, es decir, que uno de ellos pueda tener sentido en varios niveles a la vez.

III.5. *Convergencias/divergencias: la anticipación*

Desde el punto de vista horizontal, los sonidos y las imágenes no son elementos alineados como los postes de una empalizada, todos ellos desfilando idénticos entre sí. Tienen tendencias, indican direcciones, poseen leyes de evolución y de repetición que mantienen un sentimiento de expectación, de esperanza, de saturación que romper o, por el contrario, de vacío que llenar.

En la música es donde este efecto es más conocido: tiene a menudo su curva, que deja esperar una cadencia, y la anticipación de esta cadencia por parte del oyente viene a subyacer en su percepción.

Del mismo modo, un movimiento de cámara, un ritmo sonoro o una evolución de uno de los actores desencadenan en el espectador un movimiento de anticipación, cuya expectativa será confirmada o negada por el paso posterior: ésta es la dinámica según la cual funciona una secuencia audiovisual. Uno de los más aficionados a este juego es Godard, sobre todo en su *Lettre a Freddy Buache.* La música elegida para acompañar al conjunto de este vídeo -el *Bolero* de Ravel- es una amplia curva melódica que prepara, pero difiere sin cesar, su cadencia, como un orgasmo retenido, mientras que, por su parte, el texto recitado por Godard busca sus palabras con un malicioso placer, con el fin de que se hagan esperar en la imagen, constantes panorámicas dejan imaginar, al final de los trayectos que recorren, por unos paisajes urbanos o bucólicos, no se sabe qué revelación.

En una cadena audiovisual, el audioespectador localiza, consciente o inconscientemente, unas direcciones de evolución (un *crescendo,* un *accelerando* que se inician) y verifica seguidamente si esta evolución iniciada se realiza como ha previsto. Evidentemente, es a menudo más interesante cuando la tendencia iniciada resulta contrariada. A veces también, cuando todo sucede como se ha dejado anticipar, la perfección y la tersura con que esa anticipación se realiza bastan para emocionarnos.

En *Hijos de un dios menor,* cuando William Hurt acaba de salir de la sala de baile iluminada y se aleja en la noche, se vuelve y Marlee Matlin se reúne con él, toda vestida de blanco: entonces el sonido de la música de baile empieza a decrecer suavemente,

amortiguado por el potenciómetro. El espectador anticipa conscientemente la reunión de los dos personajes, y menos consciente- mente la desaparición de la música sobre el encuentro de los dos amantes, así como el silencio que se produce cuando se tocan. Eso es desde luego lo que sucede, la convergencia de una reunión y de un amortiguamiento, pero tan justa y finamente ejecutada, que resulta siempre emocionante cuando la disolución de la música disco en el silencio y la inmovilización del hombre y de la mujer reunidos se sincronizan casi en un suspiro.

Pues nunca se cansa uno de anticipar y de sorprender la anticipación: es el movimiento mismo del deseo.

III.6. *Separar: el silencio*

Es célebre el aforismo de Bresson que nos recuerda que el cine sonoro ha aportado el silencio, y esta fórmula ilumina una justa paradoja: ha sido preciso que existan ruidos y voces para que sus

Ausencias e interrupciones profundicen en eso que se llama silencio, mientras que en el cine mudo, todo, por el contrario, sugería ruidos.

Sin embargo, este elemento cero -al menos lo parece- de la banda sonora que es el silencio no es nada fácil de obtener, ni siquiera en el nivel técnico. No basta, en efecto con interrumpir el flujo sonoro y poner en su lugar unos centímetros en blanco. Se experimentaría entonces el sentimiento de una ruptura técnica (efecto, sin embargo, utilizado varias veces por Godard, en especial en *Vivir su vida).* Cada lugar tiene su silencio específico, y por eso, durante una toma de sonido en exteriores, en estudio o en auditorium, se procura grabar unos segundos de silencio específico del lugar, que servirán para los eventuales encadenados entre las réplicas y crearán el sentimiento buscado: que el marco de la acción sea temporalmente silencioso.

No obstante, la impresión de silencio en una escena fílmica no es el simple efecto de una ausencia de ruido; no se produce sino cuando se introduce por medio de un contexto y una preparación, la cual consiste, en el más sencillo de los casos, en hacerlo preceder de una secuencia especialmente ruidosa. El silencio, dicho de otro modo, nunca es un vacío neutro; es el negativo de un sonido que se ha oído antes o que se imagina; es el producto de un contraste.

Otra manera de expresar el silencio -que puede o no asociarse con el procedimiento evocado más arriba- consiste en....hacer oír ruidos; pero ruidos tenues, de esos que asociamos naturalmente ala idea de la calma, porque no atraen nuestra atención, no son siquiera audibles sino a partir del momento en que los demás -tráfico, conversaciones,

vecinos o ruidos laborales- se han callado. Por ejemplo, cuando oímos el tic-tac de un despertador.

Un buen ejemplo se encuentra en *A/ien,* cuando Ridley Scott quiere crear -sobre el primer plano del gato-mascota en la nave espacial- la impresión de un silencio inquietante y portador de sombríos acontecimientos. Los planos inmediatamente precedentes son ricos en accidentes sonoros. Preparan el vacío que va a sobrevenir. Pero se ha procurado no provocar ese silencio demasiado bruscamente: los tres primeros segundos de la imagen del gato permiten oír brevemente un ruido tenue y no identificado, semejante aun tic-tac, y cuya aparición y rápido decrecimiento posterior forman un puente hasta el vacío total de la banda sonora.

En *Cara a cara,* Bergman utiliza con este mismo tic-tac el procedimiento inverso: su personaje es una mujer en pleno período depresivo. En un momento dad la vemos en su casa preparándose para acostarse y luego meciéndose en la cama. Instantáneamente, el ruido del despertador que vemos sobre su mesita de noche, que hasta entonces ha pasado desapercibido, se intensifica y se hace más fuerte. Se tiene entonces, paradójicamente, la angustiosa impresión del silencio, en un grado tanto mayor cuanto más intenso y estridente resuena ese sonido, que es lo único que emerge de él, subrayado por el vacío de los demás ruidos y destacando a su vez ese vacío de una manera horrible. (El toque típicamente bergmaniano, aquí, es la rapidez y la áspera precisión con que se realiza ese aumento del sonido.)

Los demás ruidos utilizados en el cine como sinónimos del silencio son: los sonidos lejanos producidos por animales, los relojes de pared en una habitación cercana, los roces y los ruidos que sugieren intimidad y proximidad...

Curiosamente también, un toque de discreta reverberación a rededor de sonidos aislados (por ejemplo, pasos en una calle) puede reforzar este sentimiento de vacío y de silencio. Tal reverberación no puede percibirse, efectivamente, cuando otros ruidos -por ejemplo, del tráfico diurno- se dejan oír al mismo tiempo.

IV. EL PUNTO DE SINCRONIZACIÓN, LA SINCRESIS

IV .1. *Definición*

Un punto de sincronización es, en una cadena audiovisual, un momento relevante de encuentro síncrono entre un instante sonoro y un instante visual; un punto en el que el efecto de síncresis (véase más adelante) está más acentuado: como un acorde musical más afirmado y más simultáneo que los demás en una melodía.

La emergencia de los puntos de sincronización más significativos obedece en alto grado a leyes guestálticas. Así, un punto de sincronización emerge a veces más especialmente en una secuencia:

- como doble ruptura inesperada y síncrona en el flujo audio- visual (cortes *cut-cut* del sonido y de la imagen, característicos de la lógica externa, frecuentes por ejemplo en *Alien);*

- como puntuación premeditada en la que vienen a coincidir, los caminos, separados antes, del sonido y de la imagen (punto de sincronización de convergencia);

- por su simple carácter físico; por ejemplo, cuando el punto de sincronización recae en un primer plano que crea un efecto de *fortissimo* visual, o cuyo sonido tiene más volumen sonoro que los demás;

- pero también por su carácter afectivo y semántico: una palabra en el diálogo, que tenga cierta fuerza semántica y se diga de cierta manera, puede ser el lugar de un punto de sincronización importante con la imagen.

Un punto de sincronización puede ser el encuentro de elementos de naturaleza muy variable; por ejemplo, de un corte visual de la imagen con una palabra o con un grupo de palabras especialmente destacadas en el comentario de la voz en *off.* En *Lettre a Freddy Buache,* de Godard, son varios encuentros entre cortes de plano en la imagen y finales de frase en la voz los que constituyen los p.d.s. (puntos de sincronización) principales sobre los cuales se estructura toda la película, basándose en la palabra *arco.* El punto de sincronización es, en efecto, el lugar en el que el arco audiovisual toca el suelo y se eleva de nuevo.

Naturalmente, estos puntos de sincronización tienen siempre un sentido en relación con el contenido de la escena y la dinámica de la película en general. Asimismo, son ellos los que imponen a la cadena audiovisual su fraseo, como pueden imponerlo en una secuencia musical los acordes simultáneos o las cadencias; en una palabra, los encuentros verticales entre elementos.

Se da también el caso particular de lo que podría llamarse punto de sincronización evitado.

IV .2. *Punto de sincronización evitado*

En efecto, de igual modo que en la música clásica occidental existe lo que se llama cadencias evitadas (es decir, cadencias que, por la inflexión melódica y la progresión armónica, se procura anticipar antes de eludirlas súbitamente), lo mismo sucede en la cadena audiovisual, donde hay puntos de sincronización evitados, a veces más poderosos

que los que llegan a producirse. ¿Por qué? Porque se han ofrecido para la elaboración mental del audioespectador .

El ejemplo más conocido es la escena del suicidio de un miembro de la clase alta, corrupto y comprometido en un atraco *(La jungla del asfalto,* de John Huston). Se le ve encerrarse en su despacho, abrir un cajón, coger una pistola que allí se encuentra y... lo único que llega a nosotros es una detonación, pues el *découpge* nos transporta entonces fuera de la sala. ¿Por decoro? No sólo por eso...

En J*e vous salue Marie,* Godard siembra el principio de su película de p.d.s. evitados, cuando nos hace oír sonidos repetidos de «pluf» y en la imagen no vemos sino la superficie de un lago agitado por las ondas producidas por la caída, dejando fuera de campo el lugar del impacto y el objeto que cae. Se oye, pues, la causa en el sonido, mientras que las consecuencias se manifiestan en la imagen. Pero en la cabeza del espectador hay un punto de sincronización tanto más poderoso cuanto que se postula pero no se realiza (se oiría y se vería lo que cae), y el objeto en cuestión, acusmático, puede ser cualquier cosa: ¿un guijarro lanzado distraídamente, un aerolito, o el Espíritu Santo?

IV .3. *El golpe, símbolo del punto de sincronización*

En la realidad, un puñetazo, aunque haga daño, no produce necesariamente ruido. Mientras que en una audioimagen de cine o de televisión, el ruido del impacto es casi obligatorio; en otro caso no se creería en ellos, aunque los golpes se aplicasen de ver- dad. Estos van acompañados, pues, casi sistemáticamente, de ruido. Este encuentro puntual, instantáneo, abrupto, de un sonido y de un impacto visible se convierte entonces en la representación más directa e inmediata del punto de sincronización audiovisual, como referencia, como puntuación, «punto de acolchado», diría Lacan, de la secuencia. El golpe se convierte en el instante alrededor del cual se estructura el tiempo del relato; antes se piensa, se anuncia, se presiente; luego se sufren sus vibraciones y se afrontan sus resonantes efectos. Es el punto audiovisual hacia el que converge todo, a partir del cual las cosas se difuminan. Y es también, en la audioimagen, expresión privilegiada de la instantaneidad.

Abandonada a sí misma, en efecto, la imagen ultrabreve del golpe no se fija en la memoria, queda como perdida, mientras que un sonido ultrabreve pero bien definido tiene el privilegio de fijar directamente su forma y su timbre en la conciencia, en la que se repite como eco. El sonido es el golpe de tampón que marca la imagen con el sello de la instantaneidad (sobre esta metáfora del tampón, véase el gag del bibliotecario en *Indiana Jones y la última cruzada,* de Steven Spielberg).

¿Cuál es el objeto más importante en la figuración audiovisual? El cuerpo humano. ¿Cuál puede ser el encuentro más inmediato y más breve entre dos de estos objetos? El golpe. ¿ Y cuál es la relación audiovisual más inmediata ? La sincronización entre un choque oído y un choque visto, o que se ha creído ver. Pues, de hecho, el golpe no se ve realmente, lo que puede verificarse cortando el sonido de la escena. Lo que se oye, en suma, es lo que no se ha tenido tiempo de ver.

IV .4. *«P.d.s.* » *acentuados y elasticidad temporal*

A este esquema, ya presente en el cine de imágenes reales y en especial en todas las películas de lucha y de artes marciales, los dibujos animados japoneses difundidos por la televisión tienen la característica, favorecida incluso por su rudimentaria animación, de añadir algo más: un análisis del movimiento (como en las célebres fotos de Muybridge o Marey que están en el origen del cine), el empleo del ralentí y la radical estilización del tiempo: procedimientos que se inspiran en las ralentizaciones y paradas de imagen de las retransmisiones deportivas, pero también extraídas directamente de las historietas japonesas o mangas. De algún modo, en estas aventuras someramente dibujadas, el punto de sincronización constituido por el golpe, ese punto de conexión, de vínculo entre continuidad sonora y continuidad visual, es lo que permite que, alrededor de él, el tiempo se dilate, se pliegue, se tense, se estire o, por el contrario, se entreabra como un tejido. Alrededor de un p.d.s. tan característico como el golpe, la capacidad de elasticidad temporal puede así hacerse casi infinita: durante los episodios de la serie *Dragon Ball,* los personajes que pelean quedan fijados constantemente en pleno movimiento, se les detiene en pleno cielo (pues dan saltos prodigiosos) y dialogan interminablemente, ralentizando, acelerando y encadenando sus posturas como una sucesión de diapositivas discontinuas, antes de lanzarse precipitadas series de pu etazos y puntapiés.

El puñetazo sonorizado es, en suma, en el lenguaje audiovisual, la ocasión, el pretexto de lo que en música se llama un *acorde,* derivado de la dimensión vertical. Ya en las durísimas escenas de *ring* de su *Toro salvaje,* con actores reales, Scorsese se servía de los golpes sonorizados para conferir a los combates de boxeo una elasticidad temporal máxima: ralentís, imágenes repetidas O aisladas, etc.

Lo paradójico del asunto es que esta elasticidad temporal era, sobre todo al principio, propia del cine mudo, dado que este último no tenía que doblarse punto por punto y segundo por segundo mediante sonido síncrono; de ahí su facilidad para dilatar el tiempo o contraerlo. Con la llegada del sonoro, esta elasticidad empezó a ser eliminada del cine hablado. Y si pudo reintroducirse en él en un contexto realista fue en especial con las

secuencias de acción y de combate de las películas de Peckinpah; dicho de otro modo, no en una relación sonido/imagen deslizante y asíncrona, sino por el contrario en escenas con fuertes puntos de sincronización, en las que los golpes, las colisiones, las explosiones crean referencias y encuentros.

IV .5. *El resorte de la sincronización: la síncresis*

La síncresis (palabra que forjamos combinando «sincronismo» y «síntesis») es la soldadura irresistible y espontánea que se produce entre un fenómeno sonoro y un fenómeno visual momentáneo cuando éstos coinciden en un mismo momento, independientemente de toda lógica racional.

La síncresis es la que hace, en el prólogo de *Persona,* que no dudemos ni un instante de que los sonidos escuchados sobre las manos clavadas sean los sonidos del martillo que las clava.

La síncresis es la que permite el doblaje, la postsincronización y el sonorizado, otorgando a estas operaciones un amplio margen de elección. Gracias a ella, para un solo cuerpo y un solo rostro en la pantalla, hay decenas de voces posibles o admisibles, igual que, para un martillazo que se ve, pueden funcionar centenares de ruidos diferentes.

Como demuestran ciertas experiencias de vídeo o de cine experimental, la síncresis puede funcionar incluso sobre el vacío, es decir, sobre imágenes y sonidos momentáneos que no tienen, literalmente, nada que ver los unos con los otros, formando en la percepción aglomerados monstruosos, pero irresistibles e inevitables: la sílaba «Fa» y la imagen de un perro; el ruido de un golpe y la imagen de un triángulo. La síncresis es pavloviana.

Pero no es totalmente automática; está en función del sentido y se organiza según leyes guestálticas y efectos de contexto. Si se siembran al azar fenómenos sonoros y visuales puntuales y rápidos, podrá verse a algunos reunirse por síncresis y otros no. La secuencia se «frasea» ella sola en razón de fenómenos de refuerzo, de «buena forma» que no obedecen a una ley sencilla. A veces esta lógica es evidente: cuando se trata de un sonido más potente que los demás, éste se alía con la imagen que le es más síncrona que las demás que están antes o después de él. Esto puede ser también un fenómeno de sentido o de ritmo.

Para ciertos tipos de situaciones que hacen esperar un tipo de sonidos precisos -un personaje que camina, por ejemplo- la síncresis resulta imparable. Permite sonorizar unos casos con cualquier cosa, en función de lo que se quiera expresar. En *Mi tío,* Tati sonorizó unos pasos humanos con toda clase de cosas: pelotas de ping-pong u objetos de vidrio.

El efecto de síncresis es evidentemente susceptible de verse influido, reforzado y orientado por los hábitos culturales. Pero al mismo tiempo tiene muy probablemente -lo demuestran las experiencias-límite de Gary Hil- una base innata. Han podido observarse reacciones específicas en recién nacidos ante fenómenos sonoros y visuales sincronizados.

El «modesto» fenómeno de la síncresis -modesto por humilde y cotidiano, sin relieve particular- es el que abre las puertas del cine sonoro; gracias a él pueden crearse las configuraciones audiovisuales más sutiles y más asombrosas. Pero hoy, cuando ver en una pantalla una figura que se mueve al mismo tiempo que se oye un movimiento se ha convertido en algo banal, cuesta trabajo representarse la fascinación que podían suscitar en 1927 las primeras películas de sonido e imagen síncronos, por su mismo sincronismo. Que el sonido y la imagen evolucionaran como una pareja de bailarines perfectamente acoplados constituía ya en sí un espectáculo. Lo atestiguan los textos escritos sobre el tema en aquella época; y también las películas que, especialmente cuando eran musicales, exaltaban el sincronismo como tal, mostrando a violinistas o instrumentistas de banjo, cada uno de cuyos gestos en la imagen desencadenaba una nota distinta.

La costumbre nos ha llevado a considerar este fenómeno como «natural» y cinematográficamente desprovisto de interés. Redescubrámoslo, sin embargo.

IV .6. *Sincronismo amplio/medio/estrecho*

La síncresis no funciona a base de todo o nada. Hay varias escalas, varios pasos de sincronismo, y éstos determinan cierto estilo cinematográfico, en especial para la sincronización labial.

Lo que los franceses, por ejemplo, adeptos de un sincronismo estricto y rígido, consideran defecto de postsincronización en el sonido original de las películas italianas es, de hecho, un sincronismo más amplio, tolerante, que no se inquieta por una décima de segundo de más o de menos. Esta diferencia puede observarse, especialmente, en el nivel de la voz: mientras los sincronismos más ajustados sujetan los sonidos al movimiento de los labios, los sincronismos más amplios toman en consideración la totalidad del cuerpo hablante, gestual en particular.

En líneas generales, un sincronismo amplio da un efecto me- nos naturalista, más fácilmente poético y más relajado, y un sincronismo muy rígido tensa más fuertemente el tejido audiovisual.

Ese tejido cuyo *status* escénico necesitamos ahora interrogar.

4. LA ESCENA AUDIOVISUAL

I. ¿HAY UNA ESCENA SONORA?

I.1. *La imagen es el marco*

¿Por qué se habla en el cine de «la imagen» en singular cuando en una película hay millares o, si se cuentan por planos, varios centenares, y cuando estas imágenes se transforman sin cesar? Por que, aunque hubiese millones, en la película no hay, para contenerlas, más, que un solo marco. Lo que se designa con la palabra <imagen» en el cine es, de hecho, no el contenido, sino el continente. Es el marco.

Este marco, que puede incluso ser negro y permanecer vacío durante unos segundos, como ocurre en numerosas películas *(Le Plaisir,* de Ophuls, *Laura,* de Preminger), o incluso durante unos minutos en algunas experiencias extremas *(L 'Homme Atlantique,* de Marguerite Duras), sigue siendo perceptible para el espectador, presente para él, como lugar de proyección delimitado y visible, con sus cuatro lados. Un marco que se afirma así como un continente preexistente a las imágenes, que estaba allí antes que ellas, y podrá persistir una vez que ellas se hayan desvanecido (siendo también la ficha técnica una manera de reafirmarlo).

Este marco preexistente no es exactamente aquel sobre el que se inclinaron en especial Pascal Bonitzer y Jacques Aumont, confrontándolo con el de la pintura.

Lo propio del cine, por tanto, es que no hay sino *un lugar de imágenes* (por oposición a las instalaciones de vídeo, a los diaporamas, a los luz-y-sonido ya otras fórmulas de multimedia, que ofrecen varios) y que eso, y no otra cosa, es lo que hace que pueda hablarse aquí de la imagen en singular.

Recordemos que, en los balbuceos del cinematógrafo, se intentó difuminar la dureza de los bordes del marco con efectos de recorte o de degradados, análogos a los practicados en fotografía. Igualmente, se hacía variar el marco con efectos de apertura y cierre del diafragma. Estos procedimientos, sin embargo, fueron poco a poco abandonados y, aparte de algunas búsquedas del marco variable durante ciertas obras (Max Ophuls en *Lo/a Montes),* pronto se estuvo de acuerdo sobre el principio de la imagen a marco completo, que a partir de entonces reinó en el *99%* de las películas.

Del mismo modo, las pocas experiencias de cine multipantalla (el *Napo/eón* de Gance, el *Woodstock* de Michael Wadleigh o, en rigor, el *Forty deuce* de Paul Morissey), no han tenido descendencia, reforzando así la regla del marco clásico.

1.2. *No hay continente sonoro de /os sonidos*

¿Que sucede, en comparación, con el sonido? Pues todo lo contrario. Para él no hay ni marco ni continente preexistente: pueden añadirse, además, tantos sonidos Como se quiera simultáneamente, unos a otros, hasta el infinito, sin encontrar límites. Por añadidura, estos sonidos se sitúan en diferentes niveles de realidad: entre la música de acompañamiento convencional, por ejemplo, que es *off,* y el diálogo sincronizado, que es diegético. Mientras que el marco visual sólo se sitúa casi siempre en uno de estos niveles a la vez.

En el cine, pues, no hay continente sonoro de los sonidos ni cosa análoga, para ellos, a ese continente visual de las imágenes que es el marco.

Ahora bien, ¿qué hacen los sonidos cuando se superponen a una imagen en el cine? Se disponen en relación con el marco visual y su contenido, quedando unos englobados en cuanto *in* y síncronos, otros merodeando en la superficie y por los bordes Como fuera de campo; y algunos otros, además, claramente situados fuera de la diégesis, en un foso de orquesta imaginario (la música ~ *off),* o sobre una especie de palco, el de las voces en *off.* En pocas palabras, se distribuyen los sonidos en relación con lo que se ve en una imagen, distribución susceptible de replantearse en todo momento apenas cambie lo que se ve. Puede decirse así que la forma clásica del cine se define como «un lugar de imágenes y de sonidos», siendo el sonido «lo que busca su lugar» en él *(Le Son au cinéma).* Y eso contrariamente a la televisión, como se verá en otro sitio.

Si puede hablarse de una escena audiovisual, hay que afirmar entonces que esta escena está delimitada, estructurada, por los bordes del marco visual. El sonido en el cine es lo contenido o lo incontenido de una imagen: no hay lugar de los sonidos, ni escena sonora preexistente ya en la banda sonora; no hay, por tanto, banda sonora.

En el marco clásico del cine monopista, sin embargo, una película tan particular como *Othon,* de Jean-Marie Straub y Daniele Huillet (en la cual se interpreta una tragedia romana de Corneille en los lugares de la acción, hoy, en exteriores), mostraba, en 1969, lo que podría ser una escena sonora, o dicho de otro modo, un continente sonoro de los sonidos, a condición de admitir en él que los sonidos eran las voces de los actores y su texto, y el continente el rumor urbano en el cual se grababan voces y texto. Repetidamente, en efecto, algunos actores de esta película hablan durante mucho tiempo fuera de campo y, sin embargo, su voz no suena como la del fuera de campo tradicional enteramente determinado por la imagen: está «en el mismo lugar» que la de los actores que se ven, lugar definido por el sonido ambiente.

El mismo efecto, más evasivo, aparece en una película contemporánea de la anterior, como *La Religieuse,* de Jacques Rivette, en la que la reverberación alrededor de las voces

(emanada de un sonido directo, como en Straub y Huillet) desempeña para éstas el mismo papel de revestimiento y de homogeneización, de inscripción en un lugar, representado en *Othon* por la «argamasa» del tráfico urbano. El precio a pagar, en cada ocasión, es una relativa pérdida de inteligibilidad. De manera general, ciertos efectos de «firma espacial> del sonido, como dice el investigador americano Rick Altman, que los ha estudiado y puesto de relieve especialmente, son susceptibles, en ciertas condiciones, de erigir en el cine el estrado de una escena sonora.

Todo esto ocurría, al menos, hasta que llegó el sonido Dolby, lugar de bordes difuminados, creador de una especie de superpantalla que envuelve la pantalla: el supercampo, que consideraremos en un capítulo ulterior. Supercampo que, sin embargo, no invalida esta estructura que hemos descrito, aunque la haga acaso temblar sobre su base.

II. IMANTACIÓN ESPACIAL DEL SONIDO POR LA IMAGEN

¿ Cuál es la pregunta espacial que nos plantea habitualmente un sonido? No es: ¿dónde está? (ese sonido «está» en el aire que respiramos, o bien, en rigor, como percepción, en nuestra cabeza), sino más bien: ¿de dónde viene? El problema de la localización de un sonido, pues, la mayoría de las veces, se limita al de la localización de su fuente.

Ahora bien, en este punto, el cine monopista clásico nos propone una experiencia sensorial extraña, puesto que el punto del que los sonidos llegan físicamente al espectador es muchas veces distinto del punto de la superficie de la pantalla en el cual figuran los objetos de los que estos sonidos se supone que emanan. Y de donde, sin embargo, los oye venir.

Si se trata, por ejemplo, de un ruido de pasos y el personaje que camina atraviesa la pantalla, los sonidos de sus pasos parecerán seguir su imagen, aunque en el espacio real de la sala sigan saliendo del mismo altavoz fijo. Si el personaje está fuera de campo, los pasos se percibirán como fuera del campo, un fuera más mental que físico; en todo caso, no vendrán de la pantalla.

Mucho más: si en la sesión a la que asistimos el altavoz no está situado tras la pantalla, sino colocado en cualquier otro punto de la sala (proyección con equipo móvil) o en un lugar al aire libre *(drive-in),* o incluso si los sonidos suenan en nuestra cabeza por medio de los auriculares (sesiones de cine en avión), estos sonidos no dejarán por ello de percibirse como emanados de la pantalla, yeso a pesar de la evidencia de nuestros sentidos que, por simple análisis espacial, podrían establecer que vienen, en realidad, de otro lugar.

Esto quiere decir que hay en el cine una *imantación espacial* del sonido por la imagen. Un sonido percibido como fuera de campo o localizado ala derecha de la pantalla lo

es pues sobre todo mentalmente, al menos si nos encontramos ante una proyección en monopista.

El problema con las tentativas de espacialización real ensayadas en los primeros años del sonido multipistas -en el que el sonido está realmente situado a la izquierda de la pantalla o en su parte izquierda-, es justamente que chocaron con esta espacialización mental. Espacialización mental que fue para el cine hablado una bendición, pues le permitió funcionar durante cuarenta años, si no más, sin plantear problemas. Piénsese en el rompecabezas que se habría planteado si hubiese sido necesario hacer provenir realmente los sonidos de los puntos en los que se mostraban sus fuentes. Habría sido necesario instalar tras las pantallas y a su alrededor verdaderas colmenas de altavoces, sin contar los problemas de enlaces sonoros que se habrían derivado de ello.

Con el manejo actual del Dolby se ha aprendido la lección de esos ensayos de espacialización realista y de sus efectos de bastidor (véase más adelante), y las mezclas multipistas que se realizan son muy a menudo compromisos entre localización mental y localización real.

Observemos, sin embargo, que el sonido proveniente de un punto distinto a la pantalla no es «imantable» por esta última salvo si conserva cierta fijeza espacial. Si se desplaza constantemente entre varios altavoces, será más difícil que la imagen lo absorba y conservará una fuerza centrífuga que le permitirá resistir ala atracción visual. Incluso en el caso clásico del altavoz único, existe sin embargo una dimensión sonora real a la que el cine parlante recurrió en sus inicios, y que poco después abandonó: la de la *profundidad,* la del sentimiento de lejanía de la fuente, detectado por el oído a partir de indicios tales como un espectro armónico decolorado, el carácter difuminado y menos presente de las acometidas y de las transiciones, la mezcla entre sonido directo -en sentido acústico- y sonido reflejado, la presencia de reverberación, etc.

A ese criterio de *profundidad* es al que se hacía referencia en las tentativas de perspectiva sonora reivindicadas por varias películas (y analizadas por Rick Altman). Notemos, sin embargo, que esta perspectiva sonora no era tanto una verdadera profundidad que situase forzosamente la fuente del sonido detrás, en relación con el plano de la pantalla, como una *distancia* interpretada por el espectador en diferentes direcciones según lo que éste veía en la pantalla y podía deducir sobre el lugar de la fuente. Dicho de otro modo, un sonido lejano puede interpretarse, según los momentos, como situado lejos hacia la izquierda del marco, lejos hacia la derecha, lejos hacia delante, lejos hacia atrás, etc., siempre, pues, según una localización que sigue siendo parcialmente mental.

A esta localización mental, dictada más por lo que se ve que por lo que se oye, o más bien por la relación entre las dos cosas, podría oponerse, pues, la espacialización absoluta del cine multipistas.

III. LA ACUSMÁTICA

III.1. *Definición*

Acusmática (una antigua palabra de origen griego recuperada por Jerónimo Peignot y teorizada por Pierre Schaeffer) significa «que se oye sin ver la causa originaria del sonido», o «que se hace oír sonidos sin la visión de sus causas». La radio, el disco o el teléfono, que transmiten los sonidos sin mostrar su emisor, son por definición medios acusmáticos.

Se ha bautizado también como «música acusmática» (en este caso por parte del compositor Francois Bayle) a la música de concierto realizada y escuchada sobre soporte de grabación en ausencia, voluntaria y fundadora en este caso, de las causas iniciales de los sonidos y de su visión.

¿Cómo puede llamarse lo contrario de esta escucha? Schaeffer proponía hablar de escucha directa, pero siendo la palabra «directo» propicia a todas las ambigüedades, preferimos hablar aquí de escucha *visualizada* (es decir, acompañada de la visión de la causa/fuente).

III.2. *Visualidad / Acusmática*

Un sonido puede realizar en una película, desde sus primeras apariciones dos clases de trayectos:

-o es de entrada visualizado y, seguidamente acusmatizado,

-o es acusmático para empezar y sólo después se visualiza.

El primer caso viene a ser como asociar de entrada el sonido a una imagen precisa, que podrá reaparecer más o menos clara en la cabeza del espectador cada vez que este sonido sea oído de nuevo como acusmático: será un sonido encarnado, marcado por una imagen, desmitificado, archivado (como la bocina del tranvía en *Un condenado a muerte se ha escapado,* de Bresson, que analizamos en *Le Son au cinéma).*

El segundo caso, favorito de las películas de misterio y de atmósfera, preserva durante mucho tiempo el secreto de la causa y de su aspecto, antes de revelarla. Mantiene una tensión, una expectación, y constituye por tanto en sí mismo un procedimiento dramatúrgico puro, análogo a una entrada en escena anunciada y diferida (Tartufo que regresa, en la obra de Moliere, en el tercer acto).

Es el célebre ejemplo de *M* en el que el realizador nos escamotea hasta el límite el aspecto físico del asesino, cuya voz y silbido obsesivo hace oír al principio, preservando el

mayor tiempo posible, hasta su desacusmatización, el misterio de sus rasgos (véase el ensayo de Michel Marie en la colección *«Synopsys»).*

Un sonido o una voz conservados como acusmáticos crean en efecto un misterio sobre el aspecto de su fuente y sobre la misma naturaleza, propiedades o poderes de esta fuente, aunque sólo sea por el escaso poder narrativo del sonido en cuanto a su causa.

Es bastante corriente, en las películas, que ciertos personajes con aura maléfica, importante o impresionante, sean casi introducidos por el sonido antes de lanzarse como pasto de la visión, desacusmatizados.

Odile Larere ha observado, por ejemplo en *Confidencias,* de Visconti, que los intrusos que trastornan el acogedor universo del héroe, el viejo profesor interpretado por Burt Lancaster, se presentan sistemáticamente por medio del sonido antes de hacerse visibles.

En la oposición visualizado/acusmático es donde especialmente se apoya esta noción fundamental de la escritura audiovisual que es el fuera de campo.

IV. LA CUESTIÓN DEL FUERA DE CAMPO

IV .1. *Fuera de campo* in *y* off: *el tricírculo*

La cuestión del sonido fuera de campo domina desde hace mucho tiempo toda una parcela de la reflexión y de la teorización sobre el sonido en el cine y ocupa un lugar central en nuestros dos primeros libros sobre el tema. Si aparece hoy como abusivamente privilegiada, hasta el punto de hacer olvidar otros problemas, no por ello deja de conservar un lugar central, aunque la evolución reciente del sonido en el cine -principalmente el sonido multipistas y el supercampo que instaura- haya modificado los datos.

En sentido estricto, el sonido *fuera de campo* en el cine es el sonido acusmático en relación con lo que se muestra en el plano, es decir, cuya fuente es invisible en un momento dado, temporal o definitivamente. Se llama, en cambio, sonido *in* a aquel cuya fuente aparece en la imagen y pertenece a la realidad que ésta evoca.

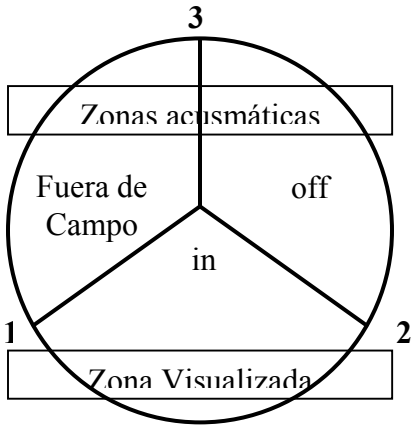
En tercer lugar, proponemos llamar específicamente sonido *off* a aquel cuya fuente supuesta es, no sólo ausente de la imagen, sino también no diegética, es decir, situada en un tiempo y un lugar ajenos a la situación directamente evocada: caso, muy extendido, de las voces de comentario o de narración, llamadas en inglés *voice-over* y, por supuesto, de la música orquestal.

IV .2. *¿Las excepciones destruyen la regla?*

En *Le Son au cinéma,* proponíamos presentar estos tres conceptos, *in/fuera* de campo/ *off,* como las tres zonas de un solo círculo, cada una de las cuales se comunica con las otras dos. Este «tricírculo» es el que aquí reproducimos.

Estos últimos años, la distinción *in/fuera* de *campo/off,* que procede de un análisis sencillo, ha sido a menudo denunciada como superada y reductora, y se ha empezado a criticar, cada vez más directamente, en nombre de las excepciones y de los casos particulares que parece no tomar en cuenta.

Por ejemplo, ¿dónde hay que situar los sonidos (generalmente las voces) emanados de aparatos eléctricos situados en la acción, y que una imagen puede implicar o hacer aparecer: aparatos telefónicos, altavoces de radio o de sonorización?



1. Frontera *in / f.* de c.
2. Frontera *in/off*
3. Frontera f. de *c. / off*

¿Qué hacer, además, con el caso en que el personaje presente en la escena habla de espaldas a nosotros, de modo que, en sentido propio, no le vemos hablar? ¿Es su voz acusmática (fuera de campo)? ¿y qué decir de las voces llamadas «interiores» de un personaje visible en la imagen: voz de su conciencia, voces de sus recuerdos o de las escenas que fantasea?.

¿Y qué hay, además, del caso particular de *Mira quién habla,* de Amy Heckerling, donde una voz de adulto acompaña las expresiones faciales de un bebé, y explicita lo que pretende decir antes de tener para ello medios físicos e intelectuales? Esta voz está, en efecto, ligada al presente de la acción, pero no es visualizable y, por tanto, no parece afectada por estas distinciones, dado su enlace con la imagen por medio de una sincronización vaga y amplia.

Finalmente, ¿dónde se colocarán los sonidos de ambiente global tales como los cantos de pájaros y el ruido del viento, oídos por ejemplo en los exteriores en plena naturaleza y que sería ridículo caracterizar como fuera de campo, bajo pretexto de que no se «ve» a los pájaros piar o al viento soplar?

Estas excepciones pueden parecer turbadoras. Para nosotros, sin embargo, no invalidan cl interés de una distinción *in/fuera* de *campo/off,* y de una divergencia fundamental acusmático/visualizado.

IV .3. *Un punto de vista topológico y espacial*

En efecto, quienes pretextando estas excepciones, consideran estas categorías como desprovistas de interés desechan una distinción imprescindible simplemente por la razón de que no es absoluta. Consideran las cosas según una lógica binaria de todo o nada, mientras que estas distinciones no tienen sentido sino desde un punto de vista geográfico, topológico y espacial, como zonas entre las cuales existen muchos matices y regiones ambiguas...

Desde luego, necesitamos completar nuestra tipología del sonido en el cine y añadir nuevas categorías que, por otra parte, no pretendan agotar todos los casos, pero permitan reconocer y aislar nuevas regiones.

IV .4. *El sonido ambiente (sonido-territorio)*

Se llamará *sonido ambiente* al sonido ambiental envolvente que rodea una escena y habita su espacio, sin que provoque la pregunta obsesiva de la localización y visualización de su fuente: los pájaros que cantan o las campanas que repican. Puede llamárseles también *sonidos-territorio,* porque sirven para marcar un lugar, un espacio particular, con su presencia continua y extendida por todas partes.

IV .5. *El sonido interno*

Se llamará *sonido interno* al que, situado en el presente de la acción, corresponde al interior tanto físico como mental de un personaje: ya sean sus sonidos fisiológicos de respiración, de jadeos y de latidos del corazón (que podrían bautizarse como *sonidos internos-objetivos),* o sus voces mentales, sus recuerdos, etc. (que llamaremos *internos-subjetivos* o *internos-mentales).*

La voz ya citada de Bruce Willis en *Mira quién habla* es un caso interesante dc voz interna parcialmente enlazada a una exteriorización gestual. Se establece como no oída por los demás y refiere lo que puede pensar el niño con la voz del adulto que él será, asociada al mismo tiempo a gestos que representan el código y los medios físicos de que dispone ahora.

IV .6. *El sonido "on the air*"

Llamaremos sonidos *en las ondas (on the air)* a los sonidos presentes en una escena, pero supuestamente retransmitidos eléctricamente, por radio, teléfono, amplificación, etc. y que escapan, pues, a las leyes mecánicas llamadas «naturales» de propagación del sonido. Cada vez más empleados, estos sonidos de televisión, de autorradio o de interfono adquieren en las películas en las que se utilizan un *status* particular autónomo. Se dan a oír al espectador, sea en pleno marco, claros y nítidos, como si el altavoz de la película

estuviese directamente conectado a la radio, al teléfono o al tocadiscos evocado en la acción; sea, en otros momentos, localizados en el decorado por rasgos acústicos que producen un efecto de distanciamiento, de reverberación y de coloración por los altavoces, etc., con una infinidad de degradados entre estos dos extremos. Estos sonidos *on the air,* situados en principio en el tiempo real de la escena, atraviesan, pues, libremente, las barreras espaciales.

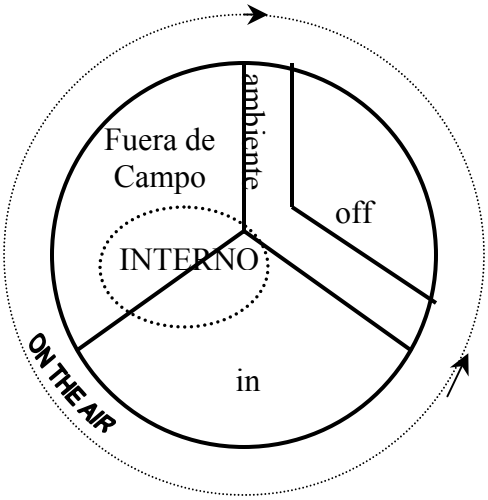
Caso particular de sonido *on the air* es el de la música retransmitida o grabada. El sonido de la música *on the air* atravesará más o menos las zonas *in/off/fuera* de campo, y se situará aproximadamente, para el espectador, como música de pantalla o música de foso según, en efecto, el peso particular otorgado por la realización (mezcla, ajuste de nivel, filtrado, condiciones de grabación de la música): ya sea en la *fuente inicial* del sonido (la realidad de los instrumentos que suenan o de las voces que cantan), o ya sea, por el contrario, en su *fuente terminal* (el altavoz presente en la acción que se deja sentir materialmente por medio de filtrajes, ruidos parásitos, resonancias, etc.). Las *road-movies,* tales como *Rainman,* de Barry Levinson, juegan sin cesar con esta oscilación.

Pero ya en 1975, *American Graffiti,* de George Lucas, con ayuda del especialista en sonido Walter Murch, exploraba todo el abanico de las posibilidades entre estos dos casos extremos, a partir de una situación muy sencilla: los personajes se desplazan en coche en un círculo geográfico limitado y sintonizan la misma emisora radiofónica de *rock.*

El mismo problema se encuentra en los diálogos presentados en la diégesis en forma de grabación: ¿nos remiten al momento de su producción o al momento de su escucha?

Imaginemos una escena cinematográfica en la que un hombre escucha una entrevista en el magnetófono: o bien la calidad técnica directa, inmediata, presente, otorgada al sonido escuchado intenta devolvernos ala circunstancia de la toma de sonido; o bien el «color» particular del material sobre el que se oye el sonido y la acústica del lugar de audición se subrayan intensamente trasladándonos al momento en que se oye la grabación.

En una secuencia de *El reportero,* en la que Jack Nicholson escucha la grabación de una conversación que ha mantenido con un conocido, Antonioni nos hace bascular de una posición a otra e introduce así un *flash-back.* La entrevista escuchada por Nicholson se actualiza e introduce la escena en la que tuvo lugar.



Nuestro tricírculo se complica, pero también se enriquece continuando la ilustración de las diferentes dimensiones y oposiciones puestas en juego por las excepciones mismas que introduce en él:

-la oposición acusmático/visualizado.

-la oposición objetivo/subjetivo o real/imaginado

-la diferencia pasado/presente/futuro.

Lo importante es pensar todo esto como zonas enlazadas las unas con las otras, cosa que expresaría mejor aún un modelo topológico menos tosco y desplegado en más dimensiones. Eso nos lleva también a completar nuestra reflexión sobre la cuestión de *la fuente,* que condiciona tales distinciones: por una parte, recordando que la noción de fuente del sonido debe relativizarse y desmultiplicarse, por ser la fuente del sonido, como hemos dicho, un fenómeno con varias fases; y, por otra parte, que la realización, la concepción misma de la película y su guión, son susceptibles de poner en mayor o menor grado el acento en una de estas fases.

IV. 7. *Lugar del sonido y lugar de la fuente*

Sonido y fuente del sonido son, en efecto, desde el punto de vista espacial, dos fenómenos distintos. En una película puede ponerse el acento en uno o en el otro, y la cuestión del campo y del fuera de campo se plantea entonces de manera diferente según lo que se designa al espectador como situado *en* la imagen o *fuera* de ella: ¿el sonido o su causa? Dado que estas dos cuestiones, muy distintas, se confunden casi siempre en una sola, pueden producirse malentendidos. Pero, ¿no está también inscrita esta confusión en el corazón de nuestra experiencia misma, como un turbador foco de problemas?

Por ejemplo, el ruido de un tacón que golpea el suelo en una habitación muy reverberante tiene una fuente muy puntual, pero en cuanto sonido, como aglomerado de

diversos reflejos sobre diferentes paredes, puede llenar tanto volumen como contenga la habitación en la que resuena.

Mientras que la fuente de un sonido puede, en efecto, localizarse aunque no siempre lo sea, el sonido en sí mismo es por definición un fenómeno que tiende a extenderse, como un gas, a todo el espacio disponible.

Ahora bien, en el caso de los sonidos ambientales, que son muchas veces producto de una multiplicidad de fuentes puntuales (arroyo, cantos de pájaros), lo importante es el espacio habituado y delimitado por el sonido, más que su origen multipuntual.

El mismo caso nos presentan las películas que ponen en escena un concierto: por el desglose y la realización técnica del sonido y de la imagen, puede ponerse el acento, sea sobre la fuente material y aislada del sonido, el instrumento, el cantante; sea sobre el sonido mismo como poblador del lugar de escucha, separado entonces de su fuente, y considerado independientemente de ella.

De manera general, cuanto más reverbera el sonido, más expresivo resulta con respecto al lugar que lo contiene. Cuanto más «seco», más susceptible es de remitir a los límites materiales de su fuente, representando la voz aquí un caso particular, puesto que, por el contrario, cuando se la priva de toda reverberación y se oye muy de cerca, es cuando, cinematográficamente, es capaz de ser la voz que el espectador interioriza como suya, y la que, al mismo tiempo, toma totalmente posesión del espacio diegético: completamente interna e invadiendo a la vez todo el universo. Es lo que hemos llamado la *Voz- Yo,* objeto de un capítulo particular de *La Voix au cinéma.* La voz debe este *status* particular, por supuesto, a que es por excelencia el sonido que nos llena proviniendo de nosotros mismos.

Pero en este juego del campo y del fuera de campo, la música de acompañamiento representa también una forma de excepción, confirmadora de la regla general.

V. LA EXCEPCIÓN DE LA MÚSICA

V .1. Música de foso y música de pantalla

Llamaremos *música de foso* a la que acompaña a la imagen desde una posición *off,* fuera del lugar y del tiempo de la acción. Este término hace referencia al foso de la orquesta de la ópera clásica.

Llamaremos *música de pantalla,* por el contrario, a la que emana de una fuente situada directa o indirectamente en el lugar y el tiempo de la acción, aunque esta fuente sea una radio o un instrumentista fuera de campo.

Todo esto, que hemos desarrollado en los capítulos de *Le Son au cinéma* dedicados a la música, corresponde a una distinción observada desde hace mucho tiempo, pero bautizada hasta hoy con nombres diversos: algunos hablan de no diegética para la primera y

de diegética para la segunda; de música «explicativa» para la primera y «actual» para la segunda; de música subjetiva y objetiva, etc. Nosotros preferimos, por nuestra parte, recurrir a denominaciones que, sin prejuzgar la posición subjetiva de esta música en cuanto a la situación mostrada, consideran simplemente el lugar desde donde se emite. Por otra parte, una música inscrita en la acción (como en *Abschied,* de Siodmak; el pianista vecino de los protagonistas cuya música acompaña y puntúa sus estados emocionales) puede, en efecto, ser tan «explicativa» como una música en *off. La ventana indiscreta,* de Hitchcock, es su demostración permanente.

A partir de ahí, los casos mixtos o ambiguos son fácilmente localizables y delimitados:
-caso en que la música de pantalla encaja en una música de foso de orquestación más amplia (alguien toca el piano en la acción y la orquesta de foso lo acompaña), como en las comedias musicales o en *Un rey para cuatro reinas,* de Raoul Walsh;
-caso en que la música empieza como música de pantalla y prosigue como música de foso, alejándose de la acción o, inversamente, cuando, por el contrario, una música de foso que suena con amplitud queda reabsorbida en una música de pantalla emitida por un instrumento localizado: por ejemplo, en las películas antiguas en el momento de transición entre los títulos de crédito y el principio de la acción.

Sin contar los ejemplos, numerosos en las películas situadas en la época actual, en los que la música, situada *on the air,* circula libremente entre las dos.

V .2. *La música como plataforma espacio-temporal*

Toda música que interviene en una película (pero más fácilmente las músicas de foso) es susceptible de funcionar en ella como una plataforma espacio-temporal; esto quiere decir que la posición particular de la música es la de no estar sujeta a barreras de tiempo y de espacio, contrariamente a los demás elementos visuales y sonoros, que deben situarse en relación con la realidad diegética y con una noción de tiempo lineal y cronológico.

La música en el cine es al mismo tiempo el pasaporte por excelencia, capaz de comunicar instantáneamente con los demás elementos de la acción concreta (por ejemplo, acompañar desde el *off* a un personaje que habla en el *in)* y de bascular instantáneamente del foso a la pantalla, sin replantear por ello la realidad diegética o llenarla de irrealidad, como haría una voz en *off* que interviniese en la acción. Ningún otro elemento sonoro de la película puede disputarle este privilegio. Fuera de tiempo y fuera de espacio, la música comunica con todos los tiempos y todos los espacios de la película, pero los deja existir separada y distintamente.

Por ejemplo, cuando los personajes están desplazándose, la música puede ayudarles a franquear instantáneamente grandes distancias y largos períodos de tiempo. Es un caso

de figura muy frecuente desde el ¡*Aleluya!* de Vidor (1930), donde se entona una canción cuando los personajes están aún a la orilla de un río; a la segunda estrofa ya están en la barcaza, ya la tercera han alcanzado la otra orilla. Se habrá reconocido aquí la fórmula del clip, que sirviéndose de una base musical que reina sobre el conjunto -y con la única limitación de sembrar aquí y allá unos puntos de sincronización con la intención de casar la imagen y la música de manera flexible-, permite a la imagen pasearse a su gusto por el tiempo y el espacio. En este caso límite ya no hay, por decirlo así, escena audiovisual anclada en un tiempo y un espacio reales y coherentes.

En Vidor, la música daba a los personajes botas de siete leguas, y servía así para contraer espacio y tiempo. Inversamente también permite dilatarlos, y en las escenas de tensión, por ejemplo, es la que hace aceptar la convención de una duración cristalizada, eternizada por el montaje.

La música es, en resumen, un flexibilizador del espacio y del tiempo.

En los largos duelos de las películas de Sergio Leone, en los que los personajes no hacen sino permanecer frente a frente, la música de Ennio Morricone resulta esencial para hacer admitir tal inmovilización del tiempo. Es cierto que Leone intentó igualmente, en especial al principio de *Hasta que llegó su hora,* crear esta dilatación del tiempo prescindiendo de música y sirviéndose únicamente, en la banda sonora, del periódico chirrido de una veleta o de una noria. Sólo que aquí, la situación del guión -una larga espera inactiva- se eligió para justificar la inmovilidad de los personajes. No es menos cierto que el realizador ya había inaugurado esta fórmula con referencia a la ópera, y utilizando abiertamente la presencia de la música.

VI. FUERA DE CAMPO RELATIVO y FUERA DE CAMPO ABSOLUTO

VI.I. *El fuera de campo sólo es una relación*

Cuando se dice *sonido fuera de campo,* esta expresión misma induce a creer que se trata de una cualidad intrínseca del sonido mismo. Sin embargo, basta con cerrar los ojos ante la película o con apartar la mirada de la pantalla, para experimentar una evidencia: sin la visión, los sonidos fuera de campo reaparecen tan presentes, tan definidos -a veces incluso más- en el plano acústico, como los sonidos *in.* Nada permite ya, en todo caso, distinguirlos.

Acusmatizado y reducido aun conjunto de sonidos que constituyen ya, en este caso, una banda sonora digna de este nombre, la película cambia totalmente de aspecto. Es el ejemplo, antes citado de ciertas escenas de *Las vacaciones de Monsieur Hulot* que, escuchadas sin imagen, revelan otro rostro.

El fuera de campo del sonido, en el caso del cine monopista es, pues, enteramente producto de la visión combinada con la audición. No es sino una relación entre lo que se ve y lo que se oye, y no existe sino en esta relación; exige, pues, la presencia simultánea de los dos elementos.

Sin la imagen, nada es ya el sonido de numerosas películas prestigiosas de antaño. Las voces mágicas que nos fascinan, en especial, se encogen del todo o se vuelven prosaicas. La voz de la madre de Norman en *Psicosis,* la voz del doctor Mabuse en *El testamento del doctor Mabuse,* o la de Marguerite Duras en *L 'Homme Atlantique* ya no son gran cosa cuando dejan de referirse a una pantalla en la que encuentran el vacío de su presencia.

VI.2. *Efecto de bastidores y fuera de campo-cubo de basura (en el cine multipistas)*

Característico de la espacialización real y de los primeros ensayos de sonido multipistas en el cine, y más bien evitado después, el *efecto de bastidores* se produce cuando un sonido ligado a una causa susceptible de aparecer en el campo o que acaba de salir de él, permanece aún en uno de los altavoces laterales situados fuera de la pantalla: por ejemplo los pasos de un personaje que se acerca o se aleja, el motor de un coche que acaba de pasar fuera de campo o va a aparecer, o la voz de uno de los protagonistas.

Tenemos entonces el sentimiento, turbador en relación con nuestros hábitos de espectador, de que se nos quiere hacer creer que la escena audiovisual se prolonga *realmente* por la sala, fuera del marco de la pantalla, y que, por encima del letrero «salida de emergencia» o de la puerta de los aseos, están los personajes o los vehículos que preparan su entrada o culminan su salida.

A veces, este efecto de bastidores no es imputable a la realización de la película y a su mezcla, sino que se crea por completo mediante la disparatada disposición de los altavoces en la sala, una disposición de la que en nada son responsables los autores de la película. Otras veces, sí se debe a una tentativa de los ingenieros de sonido o del realizador para explotar los efectos *del fuera de campo absoluto,* posibles ya por el multipistas.

Es evidente que este procedimiento ha sido cada vez más evitado después, es decir, que los efectos sonoros de entrada y de salida del campo se efectúan ahora de manera más discreta o rápida, o se ahogan oportunamente en un relleno (numerosos ruidos de ambiente, música) que intenta no revelar el bastidor sonoro.

Ciertamente el efecto del bastidor creaba una contrariedad al denunciar las convenciones del *découpage* cinematográfico y plantear embarazosos problemas de encadenamiento. Pero quizá se habría admitido si se hubiese sistematizado, provocando un reajuste (parcial, no nos engañemos) de estas convenciones, igual que el supercampo del

cine multipistas ha sabido establecer un compromiso con el *découpage* tradicional. Quizás haya sido, pues, un error renunciar a él tan pronto.

El f*uera de campo cubo de basura* es un caso particular de fuera de campo pasivo (véase más adelante) ligado al sonido multipistas, y que se crea cuando los altavoces situados fuera de los límites del campo cinematográfico recogen, por decirlo así, ruidos (de silbidos, de caída, de explosión, de estruendo) producto de una catástrofe o de una caída que tiene lugar en el centro de la imagen. Las películas de acción utilizan a menudo este efecto, especie de concreción sonora fugitiva, a veces muy poética y algunas veces voluntariamente burlesca, de los objetos representados, que empiezan a existir casi físicamente para el espectador de cine en el momento mismo en que mueren. Llena de tales efectos está una película de acción moderna como *La jungla de cristal* de John McTiernan, festival del vidrio roto y la deflagración, localizado en un rascacielos en el que un hombre combate contra unos terroristas.

VI.3. *Fuera de campo activo y fuera de campo pasivo*

Se llamará *fuera de campo activo* a aquel en el cual el sonido acusmático plantee preguntas (¿Qué es? ¿Qué sucede?) que reclamen respuesta en el campo e inciten a la mirada para que vea en él. El sonido crea entonces una atención y una curiosidad que empujan la película hacia adelante y mantienen la anticipación del espectador (<Me gustaría mucho ver la cara que pone cuando el otro le dice eso»). El fuera de campo activo está esencialmente constituido por sonidos cuya fuente es puntual o, dicho de otro modo, corresponde a objetos cuya visión puede ser localizada. Es muy utilizado en el montaje sonido*/* imagen tradicional, introduciendo los objetos y los personajes por medio del sonido y mostrándolos luego (encabalgamiento). Algunas películas como *Psicosis* se basan enteramente en la curiosidad creada por el fuera de campo activo: ¿cómo es esa madre a la que oímos?

Se llamará *fuera de campo pasivo,* por el contrario, a aquel en el cual el sonido cree un ambiente que envuelva la imagen y la estabilice, sin suscitar en modo alguno el deseo de ir a mirar a otra parte o de anticipar la visión de su fuente y de cambiar , pues, de punto de vista. El fuera de campo pasivo no contribuye a la dinámica del montaje y del *découpage,* sino por oposición, puesto que sitúa para el oído un *lugar estable* (el conjunto de un rumor urbano), lo que, de repente, permite al *découpage* volar libremente por el decorado, multiplicar los planos cercanos, etc., sin que el espectador se quede espacialmente desamparado. Este fuera de campo pasivo está esencialmente constituido por *sonidos-territorio* y por *elementos de decorado sonoro.*

El sonido multipistas (Dolby) ha traído consigo de modo natural el desarrollo de un fuera de campo pasivo en detrimento del fuera de campo activo. ¿Por qué? Acaso porque este último implica sobre todo fuentes puntuales (un cuerpo humano, un objeto) y con el multipistas, la localización real y no ya mental de los sonidos fuera de campo plantea un verdadero problema: el del efecto de bastidores demasiado realista, evocado más arriba. Si quiere evitarse este último, no está muy indicado densificar durante mucho tiempo un sonido fuera de campo, sugiriendo un enigma y pidiendo su desacusmatización, pues, muy lógicamente, este sonido debería estar situado en fuera de campo de la pantalla. La entrada de Roy Batty, el malo, el adversario, en *Blade Runner,* de Ridley Scott, se habría plasmado por medio del sonido -de su voz o de sus pasos- si la película se hubiera realizado en mono. De hecho, en esta película, el personaje está casi siempre presente en la imagen al mismo tiempo que su voz. Se está como en un presente perpetuo.

En el cine clásico monopista, por el contrario, es en efecto desde el centro mismo de la imagen, en el seno de esta imagen misma, donde el sonido fuera de campo reclama su resolución y puede así ser llamado activo.

Pero ya *La ventana indiscreta* incluía muchos fuera de campo pasivos: rumores urbanos, del patio vecinal y de la radio, que, muy reverberados, evocaban al oído el marco global de la escena sin provocar preguntas ni reclamar la visualización de sus fuentes (véase el análisis de esta película en el capítulo de *La toile trouée* titulado « Une petite pointe de lumiere rouge»).

VII. LA EXTENSIÓN

VII.I. *Modulación del campo y del fuera de campo visual por el sonido*

Recordemos, en el caso de Bergman (en *Persona),* los planos fijos, análogos a una fotografía, del parque, de un muro de hospital y de un montón de nieve sucia. Sobre estos planos oíamos campanas de iglesia sin sonido humano alguno, lo que creaba la impresión de una pequeña ciudad dormida.

Eliminemos el sonido que Bergman ha utilizado y reemplacémoslo por cualquier otra cosa: por ejemplo, por el rumor del mar. Vemos el mismo montón de nieve, las mismas verjas, pero el fuera de campo adquiere un olor a yodo: es marino. Quitemos el sonido marino y pongamos una multitud de voces que se cruzan y ruidos de pasos: el fuera de campo se convierte en una calle animada.

Nada, tampoco, nos impide empezar, sobre estas imágenes por un sonido muy cercano (pasos en la nieve y nada más), e introducir luego otros sonidos, indicios de un espacio más amplio (sirenas de automóviles), y así sucesivamente: alguien se acerca y pasa, la sirena se aleja, unas campanas a lo lejos empiezan a repicar. Sobre la misma imagen fija prolongada puede así dilatarse hasta el infinito el fuera de campo imaginado y

suscitado por el sonido. Pero también, en sentido inverso, estrecharlo; pero, en ese caso, conservaremos una memoria del amplio espacio evocado al principio.

El sonido es, pues, susceptible de crear un fuera de campo de extensión variable.

VII.2. *Las variaciones de la extensión*

Se llamará *extensión* del ambiente sonoro al espacio concreto más o menos amplio y abierto que los sonidos evocan y hacen sentir alrededor del campo, y también en el interior de ese campo, alrededor de los personajes.

Podría hablarse de *extensión nula* cuando el universo sonoro se limita a los ruidos que oye un personaje dado y sólo él, y no implica a ningún otro (una voz que él oye en sí mismo). En el otro extremo, de *extensión amplia,* cuando, por ejemplo, para una escena que transcurre en una habitación, oímos no sólo los ruidos de la habitación (incluidos los que se producen fuera de campo), sino también los sonidos del rellano, la circulación de la calle próxima, una sirena lejana, etc.

La extensión ambiental no tiene límites reales, sino los del universo, a poco que se encuentren sonidos capaces de dilatar hasta el máximo la percepción del espacio que envuelve la acción. Naturalmente, lo interesante en el cine, no son sólo las extensiones fijas, que permanecen iguales de un extremo a otro de una escena, incluso de una película, sino también los contrastes y variaciones de extensión de una escena a otra, o en el interior de una misma secuencia.

A la variación de extensión es a lo que, sin emplear esta palabra, alude el *sound designer* Walter Murch cuando evoca su práctica de montador sonoro en películas como *La conversación* o *Apoca/ypse now,* de Coppola.

El sonido Dolby Stereo, al multiplicar las posibilidades de acumular los sonidos o de desplegarlos en espacios concéntricos amplios, favorece el juego de la extensión. Hace ya treinta y cinco años, una película como *La ventana indiscreta* -donde todo se ve desde (y en) un piso de Greenwich Village, en Nueva York, que da a un patio de vecinos- utilizaba magistralmente variaciones de extensión para, según los momentos, hacer resonar la extensión de la ciudad o del puerto alrededor de este patio del que no se sale o, por el contrario, suprimiendo los ruidos de la calle, concentrar al espectador en el piso mismo, convertido entonces, para los dúos amorosos de Grace Kelly y Jimmy Stewart, en un escenario teatral separado de su marco ambiental. Muy al final de la película, la extensión se encoge y se concentra, como un proyector de teatro que se limitara a una «persecución», sobre un punto único: los pasos del asesino en la escalera que Stewart oye acercase...

Parecido efecto de encogimiento de la extensión espacial se utiliza en la escena final, ya citada, de *Hijos de un dios menor,* donde, a medida que los dos amantes separados se

reúnen al amparo de la noche, se percibe cada vez menos, y luego nada en absoluto, el ambiente de un baile que continúa a unos pasos de allí.

Naturalmente, las variaciones de extensión, que pueden también producirse por medio de contrastes súbitos de una escena a otra, se ejecutan generalmente de manera que no sean percibidas por el espectador como una manipulación técnica. Y, cuando se hacen abiertamente, casi siempre quedan absorbidos en un efecto emocional, contrariamente a los movimientos visuales de reencuadre, cuya designación como procedimientos técnicos y codificados es ampliamente tolerada.

Algunas películas adoptan, en toda su longitud, desde el punto de vista de la extensión, una posición previa fija. En *M,* de Lang, la extensión es en general muy limitada: sólo oímos lo que dicen los personajes presentes en el decorado, nunca prácticamente ruidos ambientales exteriores al marco de la escena. Inversamente, algunas películas modernas utilizan siempre una extensión amplia: ruidos del bosque y rumores de la ciudad no cesan de recordar, alrededor de los personajes y del marco, la presencia de un amplio contexto *(Blade Runner).*

Lo más delicado, en las películas en Dolby Stereo, es, por otra parte, conseguir concentrar la expresión en un sonido, un punto en el espacio, lo que obliga a silenciar varios altavoces. El efecto final de *La ventana indiscreta* sería más difícil con el sonido multipistas.

La variación de extensión que llega hasta el silencio absoluto se utiliza naturalmente para efectos de sonido subjetivo: la supresión de los sonidos ambientales sirve entonces para evocar la idea de que se entra en la subjetividad de un personaje absorbido por su historia personal. Por ejemplo, en la escena del infarto del protagonista de *Que empiece el espectáculo,* de Bob Fosse.

VIII. EL PUNTO DE ESCUCHA

VIII.I. *Punto de escucha en sentido espacial y en sentido subjetivo*

La noción de punto de escucha es eminentemente delicada y ambigua. Ha sido ya abordada por varios investigadores (en especial por Francois Jost), y nosotros mismos le hemos dedicado, en *Le Son au cinéma,* un capítulo que, a decir verdad, planteaba más preguntas que respuestas ofrecía. Resultaría útil volver aquí a ello con mayor precisión.

Observemos ante todo que el concepto de punto de escucha ha sido calcado sobre el de punto de vista. Ahora bien, punto de vista en el cine significa dos cosas diferentes, enlazadas a menudo pero no siempre:

-desde dónde veo, yo espectador (desde qué punto del espacio se considera la escena, desde arriba, desde abajo, desde el techo, desde el interior de un frigorífico, etc.). Es la acepción estrictamente espacial de la palabra;

-qué personaje, en la acción, se supone que ve lo que yo veo; es la acepción subjetiva.

En la mayor parte de los planos de una película corriente, el «punto de vista» de la cámara no es de un personaje particular. Lo que no quiere decir que sea necesariamente arbitrario: puede obedecer a ciertas limitaciones y leyes específicas. Por ejemplo, la cámara nunca se colocará en un lugar en el que no podría encontrarse el ojo humano de un personaje normal (en el techo, en un armario, etc.); o bien no filma sino según ciertos ejes privilegiados que excluyen los demás (en *Después del ensayo,* de Bergman, que sucede en un escenario teatral, exclusión del cuarto lado que es el de la sala, de las filas de butacas).

La noción de punto de vista, en este primer sentido espacial, descansa en la posibilidad de deducir con mayor o menor precisión el lugar de un «ojo» a partir de la composición de la imagen y de su perspectiva.

Recordemos también que el punto de vista, en sentido subjetivo, puede ser un puro efecto de montaje. Si yo encadeno el plano de un personaje asomado a su ventana con la visión de una escena exterior, hay muchas probabilidades de que el segundo sea percibido, sin más indicaciones, como el punto de vista del personaje, a condición, sin embargo, de que las informaciones del plano B no contradigan las del plano A.

Examinemos ahora, por comparación, la noción de punto de escucha. También puede tener dos sentidos que están ligados pero no necesariamente:

-un sentido espacial: ¿desde dónde oigo? , ¿desde qué punto del espacio representado en la pantalla o en el sonido?

-un sentido subjetivo: ¿qué personaje, en un momento dado de la acción, se supone que oye lo que yo mismo oigo?

VIII.2. *Dificultades de definir criterios acústicos para un punto de escucha*

En el primer sentido, se observará ante todo que la naturaleza específica de lo auditivo no permite en la mayor parte de los casos, frente a un sonido o a un conjunto de sonidos, deducir un lugar de escucha espacialmente privilegiado, y eso en razón de la naturaleza omnidireccional del sonido (que se propaga en diversas direcciones) y de la escucha (que capta los sonidos circularmente), así como de diferentes fenómenos de reflexión.

Imaginemos un violinista que está tocando en el centro de un gran salón en forma de rotonda, y supongamos a los espectadores agrupados en diferentes lugares junto a la pared. La mayor parte de los oyentes, situados en puntos diametralmente opuestos del salón, oirán *grosso modo* el mismo sonido, salvo mínimas diferencias debidas a la reverberación. Diferencias ligadas a la acústica del lugar, pero que no por ello permitirán localizar puntos de

escucha particulares. En cambio, cualquier *visión* del violinista situará inmediatamente el eje desde el que se le mira.

Muchas veces, pues, no puede hablarse de punto de escucha en el sentido de posición precisa en el espacio, sino más bien de lugar de escucha, o incluso área de escucha.

VIII.3. *Es la imagen la que crea el punto de escucha (subjetivo)*

En el segundo sentido, subjetivo, dado a la expresión «punto de escucha», se encuentra el mismo fenómeno que para la vista: es, desde luego, la representación *visual* en primer plano de un personaje la que, al asociarse simultáneamente (y no, como para la imagen, sucesivamente) a la audición de un sonido, sitúa este sonido como oído por el personaje mostrado.

El ejemplo clásico de contrapunto audiovisual que cita el manifiesto de Eisenstein (la imagen de un hombre que acecha, y el ruido de botas de un personaje fuera de campo) deriva de este sentido, hoy banalizado. La cuestión no es, pues, en este tipo de casos, qué características de distancia, de color y de reverberación en el *nivel del sonido* nos permiten inferir que ese sonido es oído por una persona; pues es la imagen la que crea íntegramente el punto de escucha, mereciendo en este caso el nombre de punto.

Un caso particular de punto de escucha es el definido por los sonidos de reducido alcance, supuestamente de tal naturaleza que hay que estar muy cerca para oírlos. A partir de la audición de estos sonidos, o de indicios sonoros de proximidad (respiración en la voz), el espectador puede ya situar el punto de escucha como el supuesto de un personaje que él ve en escena, a condición, desde luego, de que la imagen, el *découpage* visual y la interpretación del actor, le confirmen las suposiciones que pueda formular a este propósito. El ejemplo más frecuente es el de las conversaciones telefónicas: cuando el espectador oye la voz del interlocutor de manera próxima y clara, con su filtraje característico, puede situar el punto de escucha como el del personaje que recibe la llamada. A menos que se esté en la situación *on the air,* que desconecta el sonido de su punto de origen o de su punto de llegada, y convierte pues, en no pertinente la noción de punto de escucha.

VIII.4. *Voz de frente y voz de espaldas*

En ciertos casos particulares, es posible sin embargo atribuir una dirección a la escucha. Los agudos de un sonido, en efecto se propagan de manera más direccional que los graves y, cuando alguien nos habla volviéndonos la espalda, percibimos menos los

armónicos agudos de su voz, la cual nos parece menos presente. Puede entonces hablarse de una diferencia audible entre la voz de frente y la voz de espaldas.

En algunas películas con sonido directo, oímos variaciones de color de la voz, debidas a que, más o menos fugitivamente, el actor ha vuelto la espalda al micro, que está, por lo general, por encima de su cabeza. Estas fluctuaciones de color contribuyen a dar al sonido directo su vida propia, y funcionan también como «indicios materializadores» (véase el capítulo 5).

Observemos no obstante que:

-nada impide simular o reconstruir tales variaciones en la post sincronización, por medio de desplazamientos del actor o del micro (por ejemplo: en la de *El hombre herido,* de Patrice Chéreau);

-inversamente, puede disponerse el micro en el rodaje para seguir constantemente al actor «de frente», en especial cuando se trata de un micro de corbata que transporta el actor mismo, cerca de su garganta.

Si el cine emplea mayoritariamente, desde luego, la voz de frente, con todos los agudos posibles que le permite la técnica, es con una finalidad evidente: estos agudos son esenciales para la inteligibilidad.

Sin embargo, cuando el espectador oye una voz de espaldas, no deduce de ella automáticamente el punto de escucha del plano: por una parte, porque en la mayor parte de los casos este efecto es fugitivo y no es lo suficientemente estable y pronunciado; y, por otra parte, porque el punto de escucha, para el sonido, no está asociado a la representación de un micro.

VIII.5. *Escotomización del micro-oído*

Esta importante cuestión de la escotomización del papel del micro no es por otra parte válida sólo para la voz, sino también, más generalmente, para todos los sonidos de una película; y no sólo para el cine, sino igualmente para la mayor parte de las creaciones radiofónicas, musicales y audiovisuales, realizadas a partir de la grabación sonora.

Mientras que la cámara, en efecto, aunque excluida del campo visual, no por ello deja de ser un personaje activo de las películas, personaje del que es consciente el espectador, el micro; por el contrato, debe quedar excluido, no sólo del campo visual y sonoro (ruidos de micro, etc.), sino también de la *representación mental* del espectador. Queda excluido de ella, desde luego, porque en las películas, incluidas las rodadas con sonido directo, todo se ha hecho con este objeto. Y eso siempre con esa óptica naturalista señalada más arriba, que sigue ligada al sonido, cuando la óptica de la imagen se ha liberado de ella desde hace mucho tiempo, a pesar de las teorías predominantes en los años 60 y 70 sobre la

«transparencia», preconizada o discutida, de la escenificación. Pero la concepción naturalista del sonido, por su parte, sigue impregnando de tal modo la experiencia y el discurso que ha pasado desapercibida para los que la situaron y criticaron en el nivel de la imagen.

Podrían verse las razones de tal diferencia de *status* entre imagen y sonido en diferentes problemas técnicos, estéticos, fisiológicos e ideológicos, preguntándose cuáles sirven de coartada o de cobertura a los otros. Alegando, por ejemplo, el hecho de que las orejas no están dispuestas en sentido direccional como los ojos. O bien la posibilidad técnica, desconocida por la imagen pero utilizada por el sonido desde los principios del sonoro, de «mezclar> grabaciones realizadas simultáneamente por varios micros colocados en puntos diferentes: ¿a qué se reduce entonces el micro-oído?

Sin embargo, quizá la cuestión no resida ahí. Pues, después de todo, tampoco la cámara tiene mucho que ver con nuestros ojos, aunque sólo sea por su condición monocular, y eso no le ha impedido convertirse en la representante de la mirada. El problema se sitúa, pues, en las mentalidades: arrancar la reflexión sobre el sonido -y su explotación tanto técnica como estética- de su rutina naturalista es cosa de varios decenios. Una búsqueda y una preocupación que están en el corazón de toda nuestra tarea.

5. LO REAL Y LO EXPRESADO

I. LA ILUSIÓN UNITARIA

Esta concepción, muy extendida, evocada en el capítulo precedente y que puede llamarse naturalista, postula así desde el inicio una armonía «natural» entre los sonidos y las imágenes, le resulta extraño no encontrarla en el cine y atribuye esto a una falsificación técnica en la realización. Podría pensarse que, limitándose a captar tal cual los sonidos del rodaje, sin modificar nada en ellos, podría conseguirse esta unidad.

Ese, desde luego, es pocas veces el caso en la realidad: incluso allí donde se trata de un supuesto sonido directo, los sonidos registrados en el rodaje se enriquecen casi siempre *a posteriori* con otros sonidos, de ruidos o de ambiente, que se les añaden. Pero también hay ruidos que se eliminan en el rodaje por la colocación y la direccionalidad del micro, las precauciones de insonorización, etc. En resumen, como si fuera un alimento industrial, el sonido del rodaje se ve la mayoría de las veces, privado de ciertas sustancias o enriquecido con otras. Un inmenso grito ecológico se eleva entonces: dadnos un sonido completo y sin aditivos!

Algunos, muy pocos, han intentado hacerlo, como los Straub en *Trop tôt trop tard,* que ya hemos descrito en *Le Son au cinéma.* Y el efecto es totalmente insólito. ¿Por falta de costumbre del espectador? Ciertamente. Pero también porque la realidad es una cosa y otra su transposición en dos dimensiones audiovisuales (una imagen plana y un sonido generalmente monopista), la cual es una reducción sensorial radical; lo raro sería que funcionase sin más. Se tiende, en efecto, a olvidar que, por refinado que sea el cuadro audiovisual que el cine nos ofrece de lo real, sigue siendo en relación a éste último, en el estricto plano de la reproducción, lo que una representación dibujada del ser humano con unos círculos para la cabeza y unos palotes para las extremidades es a un dibujo anatómico de Alberto Durero. No hay realmente razón alguna para que las relaciones audiovisuales así reproducidas aparezcan iguales que en la realidad, y en especial, para que los sonidos originales parezcan verdaderos.

Puede incluso considerarse que todas las convenciones de reproducción, de ruidos, etc. , que vamos a examinar más tarde, son acondicionadores que toman en cuenta la transposición audiovisual para intentar conservar en el marco de ésta cierta apariencia de realismo y de verdad.

Lo cual no quiere decir que sea inútil perseguir una más perfecta simulación. Muy al contrario, deben tomarse en serio experiencias como las de Douglas Trumbull con su *Showscan,* que no 1. sólo emplea una película de muy alta definición -el antiguo y excelente 70 mm-, sino que además mejora considerablemente la gama-tiempo en la imagen (60

imágenes por segundo y no el habitual parpadeo de 24 imágenes por segundo). La ilusión óptica, igual que la «ilusión auditiva», es un arte noble (aunque la noción de ilusión óptica no remita a lo mismo que la de pura; reproducción de una impresión).

Pero la decepción a la que conduce verificar que «el sonido y la imagen no se entienden» no es sólo imputable a esa mala calidad de la reproducción de lo real. Es sólo eco de una experiencia antigua, generalmente ocultada, según la cual, ya en la experiencia concreta e independientemente del cine, tampoco se entienden.

¿Ejemplos? El más familiar es el de la no concordancia entre la voz de alguien y su rostro, cuando se ha tenido ocasión de familiarizarse durante mucho tiempo con una antes de conocer el otro. Siempre hay lugar para la sorpresa, incluso la desilusión, cuando se completa el cuadro. ¿Hay que recordar también los libros en los que se enseña a los niños los sonidos de los animales, como si hubiese la menor relación, aparte de la que crea un hábito puramente pavloviano, entre el sonido que emite un pato y su aspecto.

En el fondo, esta cuestión de la unidad del sonido y la imagen no tendría importancia si, a través de numerosas películas y numerosas teorías, no resultara ser el significante mismo de la cuestión de la unidad humana, de la unidad cinematográfica, y de la unidad sin más.

Lo atestiguan las películas dualistas basadas en una desacusmatización sabiamente premeditada. ..y eludida a menudo en el último instante. No somos nosotros, sino el cine el que, a través de películas como *Psicosis* o *India Song,* nos dice que el encuentro imposible y deseado del sonido y la imagen puede ser algo i importante.

Curiosamente, la ideología disyuntiva y autonomista, predominante en el discurso intelectual sobre la pregunta «¿No sería mejor que el sonido y la imagen fueran independientes?», procede plenamente de la ilusión unitaria que hemos descrito, puesto que la falsa unidad que denuncia en el cine corriente remite a la idea de una verdadera, que estaría en alguna parte.

En general, también, esta ideología considera conseguida la fidelidad técnica de la grabación. Una fidelidad cuya problemática querríamos poner de nuevo, para empezar, en tela de juicio.

II. PROBLEMÁTICA DE LA REPRODUCCIÓN SONORA

II.I. *Definición y fidelidad*

La definición de una grabación sonora es, en el plano técnico, su exactitud y su precisión en la reproducción de los detalles. Es consecuencia, en especial, de la anchura de su banda de frecuencias (que permite hacer oír frecuencias desde el extremo grave hasta el extremo

agudo), así como de su riqueza dinámica (amplitud de los contrastes entre los niveles más débiles y los más fuertes).

Mediante la ganancia en frecuencias agudas es, en especial, como el sonido ha podido progresar en definición, pues éstas revelan una gran cantidad de detalles y de informaciones nuevas, contribuyendo aun efecto de claridad y de realismo.

Hablamos, desde luego, de *definición* (un criterio técnico preciso y cuantificable, análogo al grano de una fotografía o de una imagen de vídeo), y no *de fidelidad,* noción aventurada e incluso engañosa, que supondría, de desearse que tuviese fundamento, efectuar una comparación permanente entre el original y su reproducción presentes *in situ,* confrontación que en el fondo nadie hace. ¡El que escucha una orquesta a través de su cadena, en su salón, no tiene ciertamente la posibilidad de comparar aquello con la orquesta real actuando ante su puerta! Hay que saber, de hecho, que la noción de alta fidelidad es puramente comercial y no corresponde a nada preciso ni verificable.

Sólo que hoy sabemos que *la definición se toma como prueba de fIdelidad* -lo que no es en absoluto-, cuando no se confunde con la fidelidad misma.

En la escucha sonora <natural», los sonidos tienen, sin duda, muchas frecuencias agudas, que las grabaciones llamadas hi-fi permiten captar y reproducir mejor que las de antaño. En cambio, es corriente que una reproducción sonora nos ofrezca más agudos de los que haría oír la situación real (por ejemplo, cuando es la voz de alguien que nos vuelve la espalda y que está lejos). Nadie se queja entonces de una no fidelidad por exceso de definición. Prueba de que es, en efecto, esta última la que cuenta para el sonido y su efecto de hiperrealismo, el cual tiene poco que ver con la experiencia de la audición directa.

Para ser rigurosos, habría, pues, que hablar de alta definición y no de alta fidelidad.

En el cine, la definición es para el sonido una baza múltiple y un medio de expresión importante:

-un sonido más definido, que contenga más informaciones, es susceptible de conllevar más *indicios materializadores;*

-favorece una escucha más viva, espasmódica, rápida, alerta, en especial por el seguimiento de las frecuencias agudas y de los fenómenos ágiles que tienen lugar en esas regiones (sentimiento de aceleración temporal, muy nítido en las películas recientes).

II.2. *Aislamiento y desconexión de los valores sonoros (ejemplo: la concepción acústica del sonido THX)*

Hoy en día, cualquiera, si tiene más de treinta años, puede conservar de su infancia intensos recuerdos de sesiones de cine: para mí son las proyecciones que se organizaban una vez por semana en el internado del liceo. Muy eclécticos en su programación -que iba

desde las películas bélicas americanas o rusas a los *westerns* de serie B, pasando por los clásicos neorrealistas italianos-, aquellas proyecciones en 16 mm tenían lugar en la sala de actos de la escuela, y permanecen unidas en mi memoria a dos impresiones sonoras muy precisas: por una parte, el «lloriqueo» del sonido, debido a una velocidad inestable del deslizamiento -que se percibía sobre todo en los pasajes musicales- y, por otra parte, una resonancia cavernosa y lejana, a causa de la escasa calidad de la reproducción sonora, pero también de la reverberación que la acústica de la sala otorgaba a las voces de los actos.

Estas condiciones, que pueden parecer caricaturescas, no eran, finalmente, sino una exageración de aquellas en las cuales veíamos la mayoría de las veces las películas de otros tiempos.

El que acuda hoya una de esas salas de cine modernas equipada con el sonido THX, la etiqueta creada por George Lucas, encontrará en ellas exactamente lo inverso: un sonido estable, extremadamente definido en agudos, poderoso en volumen, contrastado en dinámica, y también, a pesar de su fuerza y de la amplia dimensión del lugar, un sonido que parece muy poco reverberado: el ideal moderno de una potencia enorme y seca.

En estos cines nuevos, concebidos o restaurados acústicamente con vistas a una proyección sonora de lujo, la reverberación ha sido, en efecto, despiadadamente combatida con la elección de los materiales y la concepción arquitectónica. Resultado: todo suena muy claro y neutro, pero, como resultado, ya no se experimenta el sentimiento de la dimensión real de la sala, por muy voluminosa que sea. Es, en suma, la ampliación, sin modificación de la sonoridad, de un buen sonido doméstico de alta fidelidad.

Al principio de cada sesión, algunos de estos cines difunden una proclama consistente en la proyección de un cartel recordando «Está usted en una sala TXH», mientras resuena un efecto sonoro electrónico de unos treinta segundos: un haz de *glissandos* que cae hasta el extremo grave siguiendo una curva en espiral a través de los altavoces repartidos por la sala, para terminar finalmente en un enorme acorde. Todo con una potencia aplastante que impulsa al público, como relajación física, ala reacción instintiva de aplaudir.

Ahora bien, hay dos características de este efecto sonoro de demostración que pueden anotarse como típicas del gusto actual. Primero, el sonido grave en el que desemboca el *glissando* es nítido, sin distorsión ni ningún otro efecto secundario, mientras que los sonidos muy graves emitidos en la naturaleza provocan necesariamente como consecuencia acústica vibraciones de pequeños objetos (como el paso de un camión hace vibrar los muebles o la vajilla). Lo que aquí se hace admirar al público es, pues, lejos de toda idea de fidelidad, el poder técnico de aislar y de dominar, depurándolo de cualquier otro fenómeno, un componente sonoro.

Segundo, no se encuentra ni rastro, en la demostración evocada, de esa reverberación que normalmente acompaña y contamina los sonidos emitidos en un espacio cerrado.

Cuando se trata de un fenómeno vivo, los caracteres sonoros varían siempre de manera asociada: si su volumen sonoro crece, el sonido cambia de naturaleza, de color, de resonancia. En el mundo sonoro anterior a la amplificación electrónica, la presencia de una reverberación prolongadora del sonido era lo que marcaba un cambio de escala en el nivel espacial, de igual modo que la presencia de vibraciones secundarias, consecuencia del sonido principal, rubricaba el paso a una escala importante de intensidad. Aquí, por el contrario, dejando aparte la potencia sonora -potencia que ha sido aislada como valor-, el fenómeno permanece tan nítido y claro como si se lo oyese en el pequeño alta- voz de una mi ni cadena doméstica. De suerte que en el tipo de proyección sonora que reina hoy en los cines, y que pretende negar el tamaño real de la sala, la amplificación ya no tiene una verdadera escala de referencia. El sonido amplificado sigue sien- do el mismo en todas las potencias, sin rasgo alguno que marque la superación de un umbral. Esas grandes salas con THX no ofrecen sonido colectivo al modo antiguo, sino sonido individual amplificado.

II.3. *La cuestión de la fonogenia: el dispositivo técnico*

Entre los años 20 y los 40 se produjo el auge, en el interior de los *media* sonoros (disco, cine, radio), de cierta noción hoy olvidada, o casi: la de fonogenia. Con ello quería aludirse ala capacidad más o menos misteriosa que habría permitido aciertas voces «pasar» mejor a la grabación ya los altavoces, inscribirse mejor en los surcos, suplir, en resumen, la ausencia de la fuente real del sonido por un tipo de presencia específica del *medium* de conservación y de difusión.

Esta noción se puso especialmente de relieve cuando los ingenieros de sonido del cine sonoro de los inicios, que venían del disco y de la radio (¿de qué otro campo habrían podido venir?), intentaron hacer valer, en la elección de los actores, criterios de fonogenia decretando que, desde este punto de vista, éste era excelente y aquél deplorable. Uno de los ejemplos más conocidos de estos aventurados veredictos fue el que, según Pagnol, emitió sobre el rodaje de *Marius* un ingeniero de la Western Electric acerca de Raimu, cuya voz, afirmaba, ¡era imposible de grabar! Hay que decir que los ingenieros de sonido no siempre se equivocaron en este campo, y que muchos actores empezaron a temer que carecían de la maldita fonogenia.

Evidentemente, esta noción se refería a las condiciones técnicas de la época, menos precisas y sensibles que aquellas de las que actualmente disfrutamos, para destacar que

ciertas voces poseían un timbre eficaz y una articulación clara a través del filtrado del micro y que, por tanto, «llegaban» bien a la parte sensible del dispositivo.

Retrospectivamente, podemos arriesgarnos a decir que las voces de un Gerard Depardieu o de una Catherine Deneuve no habrían sido juzgadas lo bastante fonogénicas según los criterios entonces en vigor: no lo bastante claras, timbradas y articuladas. (Si Raimu fue víctima del mismo juicio, él, que no carecía de timbre, fue sin duda, al contrario, por disponer de lo necesario en exceso). Es este sentido, la idea de fonogenia no era sino la idea de una adaptación entre cierto tipo de voz y de emisión sonora, y ciertas condiciones técnicas de captación y de reproducción. Lo cual no era ningún absurdo.

Pero ya en aquella época, el término incluía también un fuerte componente irracional. Se decía de una voz que era fonogénica como se dice hoy de alguien que tiene «garra», *sex-appeal,* o cualquier otra cualidad de impacto en el plano de la comunicación y de la seducción.

El criterio de fonogenia había sido calcado, desde luego, sobre el de la fotogenia, muy en boga en otros tiempos, en la época de las estrellas. Pero, contrariamente a la primera noción, este último ha sobrevivido hasta nuestros días, y no es raro ver aún a cineastas decretar sobre una mujer que no es hermosa sino endiabladamente fotogénica, mientras que para los sonidos y en particular las voces, la noción equivalente se ha desvanecido totalmente.

Todo sucede, pues, como si estuviésemos implícitamente convencidos de que el dispositivo de captación y de reproducción del sonido se ha convertido en transparente, haciendo inútil la exigencia de un acuerdo previo entre el suceso acústico y su retransmisión, lo que, por supuesto, es engañoso. Las grabaciones digitales más perfeccionadas son ciertamente más ricas cuantitativamente en detalles que las de antaño, pero no menos coloreadas, es decir, no menos marcadas por el dispositivo técnico: incluso lo son más. Simplemente, serán necesarios de diez a veinte años para darse cuenta de ello. La gente que hablaba hace mucho tiempo de fonogenia, aunque fuese para aplicar la noción a ciegas y enunciar veredictos que la historia iba a desmentir, era, pues, más consciente que nosotros de la globalidad de la situación, puesto que había comprendido que el sonido oído al fin de la cadena es el producto de una realidad preexistente y de ciertas condiciones de reproducción, producto que es una realidad específica: ni la transmisión neutral de un suceso, ni algo creado íntegramente por la técnica.

Puede uno preguntarse entonces de qué es síntoma la desaparición de la noción de fonogenia. Acaso denote una mutación importante: a saber, nuestra inmersión, tan común, tan cotidiana, en lo que puede llamarse la *realidad acústica sustituida* (el sonido retransmitido por amplificadores y altavoces), que no tiene dificultad alguna en suplantar en

potencia, en presencia y en impacto a la realidad acústica no sustituida, y que se convierte poco a poco en el modo de escucha habitual; un modo de escucha que, al mismo tiempo, no se percibe ya como reproducción, como imagen (con lo que eso supone tradicionalmente de deterioro, de degradación y de pérdida en relación con la realidad), sino como un contacto más directo e inmediato con el suceso. Cuando una imagen se destaca más que la realidad, la sustituye, pues, negándose ella misma a la vez como imagen.

Imaginemos que en el campo cotidiano de nuestra experiencia visual común, dibujamos ciertas cosas en ventanas y pantallas, con colores, luminosidades y definiciones incomparablemente más vivos que los que percibimos directamente: la realidad captada «a simple vista», sin dispositivo técnico, sería entonces pálida, poco definida, lejana. Es exactamente la impresión que sienten hoy en un concierto de clavicordio aquellos, cada vez más numerosos, que no conocen este instrumento sino grabado o retransmitido: «!No se oye nada!»,

Ahora bien, curiosamente, cuanto más valor de experiencia real pierda la realidad acústica no sustituida, tanto menos seguirá siendo unidad de medida con la que comparar lo que se experimente, y más, al mismo tiempo, se convertirá en referencia abstracta a la que deberá recurrirse en el plano conceptual, por ejemplo en la noción de fidelidad acústica que también el cine reivindica. Cuanto más utilizamos el sonido grabado *y/o* retransmitido, más mitificamos su contrario: una experiencia natural cada vez menos experimentada.

Pero la caída en desuso de la idea de fonogenia tiene otro origen: esta idea conservaba su sentido en una época en la que la gente había aprendido a hablar ya transportar la voz en un medio principalmente mecánico. Hoy, cuando la manera de hablar de cada uno está tan influida, o incluso más, por las voces oídas en estado retransmitido (televisión, radio, cine) que por las voces no retransmitidas, es difícil comparar una voz natural con una voz sustituida: las primeras no sólo son producidas, sino también oídas por comparación inconsciente con las segundas, más apremiantes. En función de este nuevo dato de nuestra experiencia es como hay que repensar, y también redescubrir, la noción de fonogenia.

II.4. *Los silencios del sonido directo*

El *sonido directo* es considerado muchísimas veces por el cine, no sólo como la única solución moralmente admisible, sino también como la que lo simplifica todo y evita tener que elegir.

Son películas como las de Rohmer las que se citan la mayoría de las veces cuando quiere darse un ejemplo de las virtudes del sonido directo y presentarlo como una opción sencilla y evidente, rigurosa e insoslayable. Sin embargo, no faltan sacrificios ni callejones

sin salida conscientes en las preferencias de Rohmer por el sonido directo, todo ello destinado a sujetar el sonido conseguido en el rodaje al propósito general del autor.

¿Qué puede observarse en el clima sonoro de una obra como *La mujer del aviador,* rodada en París en decorados reales y no en estudio? Una gran neutralidad, un silencio casi general del decorado. Nada viene allí a perturbar la concentración sobre los personajes y su texto. Todos los sucesos que tanto, en la ciudad como en el campo, se introducen de uno u otro modo en la grabación, han sido totalmente eliminados, pero con ellos también la vida que pudieran llevar consigo.

Cuando Philippe Marlaud y luego Mathieu Carriere, al principio del filme, suben la escalera que lleva a la buhardilla de Maríe Riviere, no se oye otro ruido que el de sus pasos. Cuando Marie Riviere abre sus ventanas, lo que entra por esas ventanas es un rumor anónimo, lo más global y difuso posible; y cuando los personajes hablan en su habitación, nada viene a inmiscuirse en lo que dicen. Sin embargo, sabe Dios las intrusiones sonoras que son posibles en un piso de la ciudad.

De una manera evidente Rohmer persigue en sus bandas sonoras lo anecdótico sonoro, ya sea el que capta involuntariamente el micro en las situaciones de rodaje en decorado real (bocinas, alarmas, gritos, ruidos de voces, etc.), ya sea el que se añade, en la mayor parte de los casos después, en el montaje, relacionado con ciertos códigos, ciertos hábitos y ciertos tópicos.

Por ejemplo, en esa escena de la escalera, Rohmer podría haber colocado sonidos procedentes de rellano y de la radio para evocar la hora: las 7 de la mañana. Cuando Marie Riviere abre la ventana, ahí es donde, en una película parisiense, se oirían arrullos de palmas, destinados a crear el marco, a concretar la ciudad y sus tejados, ya alegrar un poco el sonido a la manera ingenua de una decoración. Igualmente, cuando Philippe Marlaud camina por la calle, sus pasos se inscriben en el rumor indistinto de la circulación, sin que ningún ruido ni conversación alguna vengan a alterar el ambiente.

El riesgo de estas intrusiones sonoras espontáneas, en un rodaje en sonido directo, es que pueden dar a una palabra del diálogo o a un gesto del actor un sentido particular, no deseado, aunque sólo sea como puntuaciones aleatorias: una motocicleta que corre fuera de campo, una radio o un televisor cuyo sonido entra por las ventanas, pueden no sólo cubrir el texto, sino también darle un valor diferente.

Riesgo que aceptaron correr Straub y Huillet en *Othon,* donde una escandalosa moto, en un momento dado, viene a subrayar de manera casi burlesca un verso de Corneille (los lugares de rodaje habían sido elegidos, sin embargo, por su lejanía de las zonas con mayor tráfico, con el fin de convertir éste en un sonido más bien continuo y monótono).

En *La mujer del aviador,* para obtener esa amalgama del ambiente sonoro, sin que destaque nada, ese silencio del entorno de los personajes (que puede advertir se también en la larga secuencia rodada en el parque de Buttes-Chaumont), Rohmer necesitó elegir horas de rodaje precisas (no necesariamente aquellas en las que sucede la acción), rechazar las tomas contaminadas por irrupciones indeseables, en resumen, reconstruir, por selección y eliminación, el ambiente sonoro que el autor deseaba *a priori.* La noción de sonido directo, cara a cara con el ambiente, sigue implicando, pues, una reconstitución, aunque sea por simple sustracción, en no menor grado que la de sonido postsincronizado.

El ruido más notable y anecdótico que se encuentra en esta misma película, el del lavabo de Marie Riviere, que vibra cuando ella abre un grifo nada tiene tampoco del efecto cómico o pintoresco que se introduce o conserva por sí mismo. Ese ruido tiene una función precisa en el guión: los trabajos que se deben realizar en casa de la heroína son uno de los pretextos buscados por su enamorado (y Rohmer) para acosar a esa joven que lo rechaza. Y, por otra parte, el ruido no deja de ser mencionado (Mathieu Carriere alude a él directamente); está, pues, integrado en el flujo verbal digerido por el guión.

El riesgo del directo, del decorado real es, en efecto, que se introduzcan, tanto en la imagen como en el sonido, imágenes- en-sí, sonidos-en-sí, no integrados en el tejido guionístico y que desarrollan una existencia propia. Algunos son muy aficionados a estas intrusiones, e incluso las provocan; otros llegan a simularlas. Hay también quienes las evitan: en Godard, no hay intrusión sonora anecdótica que traspase la muralla de su propósito. El sonido directo no es, pues, tan abierto, ni sistemáticamente sinónimo de solución sencilla y evidente.

II. 5. *Verdad y verosimilitud sonora*

Cuarta cuestión planteada a propósito de la realidad sonora, la de la *verosimilitud* es una cuestión terriblemente ambigua y complicada. Limitémonos a precisar algunos puntos.

Ante todo, lo que suena verdadero para el espectador y el sonido que es verdadero son dos cosas muy diferentes. Para apreciar la verdad de un sonido, nos referimos mucho más a códigos establecidos por el cine mismo, por la televisión y las artes representativas y narrativas en general, que a nuestra hipotética experiencia vivida. Muy a menudo, además, no tenemos recuerdo personal alguno al que podamos referirnos en cuanto a la escena mostrada; si se trata por ejemplo de un filme bélico, de una película exótica o de una tempestad en el mar, ¿qué idea teníamos la mayoría de nosotros del ruido correspondiente, antes de la que nos han comunicado las películas?

Cuando se trata, por el contrario, de escenas que podemos vivir diariamente (es el caso de las películas de Rohmer), pocas veces hemos concedido una atención precisa y particular a

los sonidos que las acompañan, conservando de éstos una representación basada en la importancia material, emocional de su fuente: los que no nos interesaban o no nos sorprendían fueron eliminados. A decir verdad, la realidad diaria apenas nos pone en condiciones de escuchar por sí mismos los sonidos que la puntúan y de darles su valor acústico propio: el contexto influye demasiado en su percepción. Para escuchar realmente los sonidos, habría que recrear la analogía de la cámara oscura visual, que permitiría a los pintores observar la naturaleza y apreciar sus verdaderos valores de luminancia y crominancia.

Los códigos del teatro, de la televisión y del cine, en cambio, han creado en cada uno de nosotros convenciones muy fuertes, determinadas por el cuidado en la *traducción* más que en la verdad literal, que sumergen fácilmente nuestra propia experiencia y la sustituyen, convirtiéndola en referencia a lo real.

Por un lado, un arte de registro como el cine ha creado códigos específicos de verismo, ligados a su propia naturaleza técnica. Por ejemplo, entre dos reportajes de una guerra real, aquel en el cual la imagen es temblorosa y agitada, con difuminados y defectos, parecerá más verdadero que aquel cuyo encuadre sea impecable, la visibilidad perfecta y el grano imperceptible. Paralelamente, en el sonido, la impresión de realismo está a menudo ligada a una sensación de incomodidad, de fluctuación de la señal, de interferencia y de ruidos de micro, etc., efectos que pueden, naturalmente, simularse en estudio, en postsincronización, y luego escenificarse (en *Alien,* por ejemplo, la incomodidad acústica fue objeto de amplio estudio para reforzar el efecto de realismo).

Por otra parte, el espectador, cuando oye en una película un sonido considerado realista, no está en condiciones de compararlo con el sonido real que podría oír junto a él en el lugar de la acción; se refiere más bien, para juzgar su verdad, a su recuerdo de ese tipo de sonido, recuerdo resintetizado a partir de varios datos no únicamente acústicos, e influido por la visión de las películas.

Naturalmente, los criterios de verosimilitud sonora dependen de la propia competencia y de la experiencia de cada uno. Un amigo de la naturaleza, habiendo ido a ver el filme de Bertrand Blier *Demasiado bella para ti,* se declaraba escandalizado, en el correo de los lectores de *Télérama,* al haber oído en él a unos pájaros que, según su experiencia, no pueden cantar ni en el período del año en que se supone rodada la película —el invierno—, ni en los lugares mostrados por ésta —los alrededores de Béziers—, lo cual según él, denunciaría el carácter prefabricado y sobreañadido de los ruidos y le impediría «creer» en la escena.

Notemos, sin embargo, que esta exigencia de realismo tiene sus cegueras y sus límites. Por un lado, podría suceder muy bien que, por excepción, los pájaros en cuestión hubieran

cantado durante la toma; y, por otro lado, el mismo espectador, desconfiado ante los ruidos, puede quedar indiferente ante ciertas aberrantes utilizaciones de la luz (iluminación incoherente en relación con las fuentes luminosas postuladas por la situación), las cuales, por el contrario, resultarán chocantes al especialista en fotografía. En resumen, todo filme supone la aceptación de unas reglas del juego, ¡empezando por la de ver en profundidad imágenes planas!

III. EXPRESIÓN Y REPRODUCCIÓN

III. 1. *¿Qué es la expresión?*

En la cuestión de la función realista y narrativa de los sonidos diegéticos (voces, música, ruidos), la noción de *expresión* se opone a la de *reproducción.*

Dicho de otro modo, el sonido cinematográfico será reconocido por el espectador como verdadero, eficaz y conveniente, no si reproduce el sonido que emite en la realidad el mismo tipo de situación o de causa, sino si vierte (es decir, traduce, expresa) las sensaciones asociadas a esa causa. Sólo que todo esto es muy poco consciente, pues el público (en el que hay que englobar a la mayoría de los críticos y de los teóricos) se ha quedado en una concepción bastante burda e inmediata de la naturaleza figurativa del cine.

Leonardo da Vinci anotó en su *Cuaderno de notas* una observación que sintetiza muy bien el problema: «Si un hombre salta sobre la punta de los pies, su peso no hace ruido alguno». El autor de *La Gioconda* verificaba, pues, con extrañeza que el sonido no revela el peso de la persona, como si tuviese una vocación especial para hacerlo: es decir, para ser el microcosmos del conjunto del fenómeno del que emana, con las mismas cualidades de velocidad, de materia y de expresión. Es lo que todo el mundo sigue esperando hoy del sonido, varios siglos después de Leonardo, y a pesar de las grabaciones que pueden hacerse ahora de la realidad acústica y que deberían desengañarnos.

Pero a decir verdad, la cuestión es muy compleja, y está relacionada con el nivel mismo del lenguaje. Testigo de ello es una escena de una película de Francois Truffaut.

En *La novia vestía de negro,* Claude Rich hace escuchar a su compañero Jean-Claude Brialy una grabación que deja perplejo a este último: el ruido sutil de un roce, indefinible y periódico. Y Rich revela a Brialy, que se da por vencido, que son las medias de una mujer que cruza las piernas: un sonido, precisa, grabado sin conocimiento de la interesada. Añade que la señora llevaba medias de nilón: «He probado con medias de seda, pero no daban bien». ¿Qué quiere decir, con su palabra «dar», este personaje a quien nos presentan como un mujeriego?

Si se entiende bien, no se trata tanto para él, al proponer esta grabación, de hacer identificar a su amigo la fuente real (en tal caso habría dicho: «Pero no se reconocía que

eran medias»), como de traducir un efecto, una sensación asociados a la fuente: efecto de sensualidad, de erotismo, de intimidad, de contacto. Por lo que la media de nilón, aunque de materia más común, ha podido «dar» mejor, a su gusto, en una grabación, que la media de seda.

El vividor interpretado por Claude Rich ha experimentado, pues, que el ruido no «da» su causa: la seda no hace un ruido que exprese *ipso facto* la sensualidad de la seda, el lujo y el tacto de la seda. Pero también ha tenido, sin extraer consecuencias de ello, otra experiencia: que el ruido mismo de las medias de nilón necesita, para convertirse en evocador, es decir, para «dar», la compañía de una explicación verbal.

Una conclusión que el mismo Truffaut debió de extraer, cuando necesitó producir el sonido que oímos en la película, y que es probablemente labor de un montador sonoro.

Puede, pues, decirse, en este ejemplo extraído de un filme, que una de las dos lecciones de la experiencia (la media de nilón «da» mejor que la media de seda) oculta la otra (ambos ruidos necesitan ser nombrados para remitir a su fuente), mientras que acumulándose no se designan y no disipan la ilusión común de la que ambas proceden, la de una narratividad natural de los sonidos.

En la creencia común, pues, sigue prestándose al ruido la doble propiedad, no sólo de narrar objetivamente por sí mismo la causa de la que emana, sino también la de despertar las impresiones ligadas a esta causa. Al sonido de una caricia se confiere por ejemplo, *a priori,* no sólo la virtud de decir que se trata de una piel rozando con otra piel, sino también la de decirlo con sensualidad y no clínicamente. Creencia a decir verdad mágica, como cuando se imaginaba que la imagen de la gente se llevaba consigo algo de su alma.

En una escena de *Hijos de un dios menor,* William Hurt interroga a su amante sordomuda, que lee sus gestos y sus movimientos de labios. Lleno de curiosidad sobre lo que ella puede sentir, le pregunta qué es para ella un sonido que no puede oír, como el sonido de una ola: *«What a wave sound like».* Y ella imita con sus dos manos abiertas el gesto de acariciar su propio cuerpo; y él, enamorado (pero igualmente obsequioso para con los sordos) se extasía: así es exactamente como suenan, afirma: *«That's what they sound like».* Mientras que lo que imita Mariee Matlin nada tiene que ver con el sonido de las olas, sino que narra más bien la ola en general, o más bien, la-ola-y-mi-cuerpo.

III.2. *Lo expresado es una «bola» de sensaciones*

¿Por qué es así, y por qué tendrían que «dar» los sonidos solos sus fuentes, creencia de la que gentes como los sonorizadores están evidentemente desengañados por completo? Sin duda porque al ser poco objetivados, poco nombrados y poco delimitados (a pesar de una empresa de nominación que encuentra, por otra parte, viva resistencia), los sonidos

atraen sobre ellos, por un magnetismo ligado a todo lo difuminado y lo desconocido que los rodea, afectos de los que, a decir verdad, no son especialmente responsables.

Podría creerse que la cuestión de la versión se reduce a la de la traducción de un orden de sensación a otro. Por ejemplo, en el caso de la secuencia de Truffaut, se trataría de sensaciones táctiles que se deben «transcribir» en sensaciones auditivas: se supone que el crujido de las medias de nilón debería expresar el tacto sedoso de las piernas enfundadas en ellas.

Pero el cuidado por la expresión, en realidad, se aplica a percepciones que no pertenecen a ningún sentido en particular. Cuando Leonardo da Vinci se extrañaba de que el sonido no acusase la caída del cuerpo humano, pensaba, no sólo en el peso del cuerpo, sino también en su masa, así como en la sensación de caer, en el choque que esto origina sobre quien recae, etc., en resumen, en algo que no puede reducirse a un mensaje sensorial simple. Es Por lo que, en la mayoría de las películas que muestran caídas, se nos hace oír, en contradicción con la experiencia de la realidad, grandes estruendos encargados de «dar», por su volumen sonoro, el peso, la violencia y el dolor.

De hecho, la mayoría de nuestras experiencias sensoriales son así madejas de sensaciones aglomeradas.

Es por la mañana, abro los postigos de mi habitación: me llegan de golpe, como en cascada, imágenes que me deslumbran, una sensación de luz violenta en la córnea, el calor del sol si hace buen tiempo y los ruidos exteriores que se hacen más fuertes. Todo esto se me proporciona junto y sin disociar.

También hemos citado ya, en *La toile trouée,* el ejemplo del coche que pasa velozmente cerca de nosotros mientras estamos al borde de una carretera: en nuestra impresión súbita se aglomeran el ruido que viene de bastante lejos y que, una vez pasado el coche, tardará cierto tiempo en desaparecer, con la percepción de una vibración del suelo, el vehículo atravesando el campo visual, sensaciones de desplazamiento del aire, de cambio térmico, etc.

Estas dos situaciones-tipo, en la pantalla, habrán de contentarse con el canal audiovisual para ser transmitidas: habrá, pues, que esforzarse para «darlas» sólo mediante la imagen y el sonido. Y se acentuará este último en especial para expresar la violencia y lo repentino de la sensación. Mientras que en la experiencia vivida de las dos escenas tomadas como ejemplo, cuando se abren los postigos o pasa el coche, la modificación de volumen sonoro es progresiva y relativa, incluso modesta y en todo caso nada sorprendente (ya se oía el sonido antes de la apertura de la ventana o el paso del coche), en el cine se exagera sistemáticamente —piadosa mentira, incluso cuando se trabaja en directo— el contraste de intensidad. A veces, incluso, se hará surgir súbitamente el sonido del silencio, únicamente

en el momento de la apertura o del paso. Y es que el sonido tiene aquí que narrar una afluencia de sensaciones compuestas, y no solamente la realidad sonora propiamente dicha del suceso.

Son problemas de representación, problemas pictóricos en el sentido clásico, descuidados por cierto análisis textual de las películas, que considera adquirida y cerrada la dimensión figurativa del cine, sin duda para facilitarse la tarea y abordar directamente problemas narratológicos en los que se encontraba en terreno conocido, en un campo ya balizado por la investigación literaria.

Si concedemos por nuestra parte tal importancia a estas cuestiones, no sin molestar o asombrar a algunos de nuestros estudiantes, es porque creemos que el cine puede recuperar, abordándolas, poniéndose de nuevo en juego como simulacro, una nueva juventud.

III.3. *Los indicios sonoros materializadores (i.s.m.)*

Un sonido de voces, de ruidos o de música conlleva siempre cierto porcentaje de *indicios sonoros materializadores,* de cero a una infinidad. Y la presencia de éstos en mayor o menor cantidad ejerce siempre una influencia sobre la percepción misma de la escena mostrada y sobre su sentido, ya lo atraiga hacia la materia y lo concreto, ya favorezca por su discreción una percepción etérea, abstracta y fluida de los personajes de la historia.

En un sonido, los indicios materializadores son los que nos remiten al sentimiento de la materialidad de la fuente y al proceso concreto de la emisión del sonido. Son susceptibles, entre otras cosas, de darnos informaciones sobre la materia (madera, metal, papel, tejido) causante del sonido, así como sobre la manera en que éste se mantiene (por frotamiento, choques, oscilaciones desordenadas, vaivenes periódicos, etc.). Alrededor de nosotros, en la mayor parte de los ruidos cotidianos, hay ya algunos que son pobres en indicios materializadores y que, oídos separados de su fuente y acusmatizados, se convierten en enigmas: tal ruido de motor o del chirrido de un objeto, adquirirá de repente una calidad abstracta y desprovista de referencia.

Es evidente que, en muchas culturas musicales, el fin perseguido por el instrumentista o el cantante, en su proceso de perfeccionamiento, es depurar al máximo los sonidos que produce de todo indicio materializador: ruidos de soplos, de frotamientos de chisporroteos u otra vibración adventicia ligada a la emisión de la nota. Incluso si intenta conservar mínimamente un resto exquisito de materialidad y de ruido en el vuelo del sonido, el esfuerzo del músico procura separar bien este último de su causalidad.

Otras culturas musicales —ciertas músicas africanas, por ejemplo— persiguen, a la inversa, en el perfeccionamiento instrumental o vocal, enriquecer el sonido instrumental con

ruidos suplementarios, que acusen, en lugar de disimularlo, el origen material del sonido.

La noción, muy compleja y cultural, de *ruido* está, por otra parte, ampliamente ligada a esta cuestión de los indicios materializadores.

En el contrato audiovisual, un medio eminente de escenificación, de estructuración y de dramatización consiste en la dosificación de los indicios sonoros materializadores, dosificación que se controla en la fuente, por el modo de producir y de grabar los ruidos en el rodaje, o también en postsincronización.

Un ruido de pasos, por ejemplo, puede conllevar voluntariamente un mínimo de indicios materializadores (ruidos de pasos abstractos como unos t*oc-toc* discretos, en las series americanas por ejemplo) o, por el contrario, muchos detalles de texturas que transmitan la sensación del contacto con el cuero, el tejido (sibilación) y la materia del suelo: grava que cruje, parquet que rechina, etc. Sobre una misma imagen son posibles una u otra opción, y el espectador está dispuesto a admitirlas todas, en virtud de la síncresis, y a adoptar el sonido propuesto.

Al principio de *Mi tío,* es decir, la escena en la que los Arpel se levantan por la mañana, los pasos del pequeño producen en el cemento del jardín un crujido simpático y concreto, materializado, mientras que los de su padre, un hombre grueso y desdichado, sólo suenan como un pequeño *ding,* débil e irreal.

Los indicios sonoros materializadores consisten con frecuencia en *desigualdades* en el mantenimiento del sonido, las cuales denotan una resistencia, un obstáculo, una sacudida en el movimiento o el proceso mecánico... Puede ser también, en una voz, la presencia de respiraciones, de ruidos bucales o de garganta, pero también alteraciones en el timbre (cascado, alterado, chirriante, etc.). Para un sonido de instrumento musical, será la presencia de ruidos de aplicación, de desigualdades, de frotamiento, de soplo, de crujido de clavijas, etc. Una sonoridad desafinada en una pieza para piano, una emisión falsa en un fragmento vocal tienen igualmente un efecto materializador sobre la escucha del sonido. Devuelven, por decirlo así, el sonido al emisor, acusando el trabajo del emisor y sus defectos en lugar de hacerlo olvidar en beneficio del sonido, de la nota, tomados por sí mismos.

En la misa de comunión de *Le Plaisir,* de Max Ophuls, el realizador también hace contrastar así la emisión vocal muy materializada de los sacerdotes (voces espesas, densas, desentonadas), con la voz impecable y pura, sin accidentes, de los pequeños comulgantes, a los que además no se ve cantar, a la inversa de los oficiantes, de cuyos rostros sudorosos y rudos no se nos separa.

Sobre una imagen dada, si comparamos el efecto de una música interpretada en un piano bien afinado, y el de una música interpretada en un piano con sonido defectuoso de notas

desiguales, veremos también que la primera puede situarse más fácilmente como «música de foso», mientras que en el caso de la segunda, incluso si el instrumento no es visible ni nombrado, podemos olfatear su presencia real, concreta, en el decorado.

Los efectos de acústica espacial (sentimiento de una distancia entre fuente y micro, y presencia de una reverberación característica que denuncia el sonido como producido en un espacio concreto) contribuyen también a materializar el sonido. Pero no sistemáticamente, pues cierto tipo de reverberación irreal, no coherente con el lugar mostrado en la imagen, puede codificarse por el contrario, como desmaterializador y simbolizador.

El refuerzo, o la estilización, por el contrario, de los indicios materializadores en los sonidos contribuyen a crear un universo, y pueden adquirir un sentido metafísico: Bresson o Tarkovski son aficionados a los indicios materializadores que nos sumergen en el mundo real (pasos cansinos de zuecos o zapatones en las películas del primero, toses sofocantes y respiraciones penosas en las del segundo), mientras que Tati, estilizándolos, nos da una percepción aérea, sutil: el *clone* de la puerta del restaurante en *Las vacaciones de Monsieur Hulot* es abstracto, desmaterializado.

En las películas con sonido directo, los cambios de color de la voz ligados a las condiciones de la toma de sonido (voz de espaldas o de frente) valen también como indicios materializadores, puesto que localizan esta voz en un espacio concreto, y arraigan el sonido en un instante, una capa de realidad más sensible.

III.4. *Dos ejemplos de expresión:* El Oso *y* ¿Quién engañó a Roger Rabbit?

Adelantándose a las fiestas de Navidad, la temporada de estrenos cinematográficos del otoño de 1988 veía, como se recordará, a las especies animales robar el primer plano a la especie humana. A la izquierda un conejo en dibujos animados que dialogaba con personajes reales e ingresaba en el espacio humano, proyectando sombras en el suelo, golpeando paredes verdaderas, manipulando objetos sólidos *(¿Quién engañó a Roger Rabbit?,* de Robert Zemeckis). A la derecha, unos cientos de kilos recubiertos de esa piel que no hay que vender prematuramente se enmarcaban artísticamente en unos planos cuidados como aquellos en los que aparecen John Wayne o Gérard Depardieu: era *El Oso* de Jean-Jacques Annaud.

En medio de la agitación producida alrededor de estos dos estrenos se revelaron —como de costumbre— algunos «secretos» de fabricación y de rodaje; pero pocas veces se evocaron los problemas que podía plantear el sonido de estas películas.

¿Cómo se plantearon, por ejemplo, los encargados del sonido de *Roger Rabbit* la cuestión de sonorizar al héroe-conejo? Aparentemente —aunque sólo es una hipótesis suscitada por la audio-visión del filme— partieron de lo que de paradójico tenía el concepto

mismo de *toon:* gráfico, ostentosamente dibujado, pero modelado al mismo tiempo en tres dimensiones, por medio de un juego de sombras y de volúmenes sobreañadido a una naturaleza lisa. Y tuvieron que preguntarse qué sonido podría producir esta criatura evolucionando en un universo concreto, al caminar, deslizarse o tropezar.

En el, sin embargo, ruidoso mundo del dibujo animado tradicional, no se planteaba la cuestión. Se recurría en él a sonorizaciones síncronas y estilizadas análogas a las del circo, que seguían la acción por medio de los símbolos sonoros de choques y movimientos, sin precisar de qué materia, de qué tejido estaban hechos los seres en movimiento. Observemos que algunos cineastas cómicos, como Jacques Tati o Blake Edwards, se divirtieron tratando así, mediante el sonido, a actores humanos.

En *Roger Rabbit* ocurre lo contrario, puesto que aquí se trata de una sonorización que intenta discretamente dar una consistencia material a un ser gráfico. Los ruidos corporales de los *toons* son aquí ligeros, y el único momento del filme que conlleva un efecto sonoro destinado a ser advertido como tal por el público es aquel en el que la pulposa Jessica se frota contra el detective humano interpretado por Bob Hoskins. Cuando el cráneo de este último choca con el voluminoso pecho dibujado, se oye un ¡Shoongg!, con un sonido hueco que provoca carcajadas en la sala. Pero hay muchos otros momentos del filme en los que los *toons,* y sobre todo Roger el conejo, emiten sutiles ruidos de frotamiento y de contactos, que evocan una materia fina, hueca y elástica, análoga a un plástico inflado con aire.

Así, mediante el sonido, los sonorizadores de *Roger Rabbit* nos informan de que los *toons* son seres huecos y de peso reducido. Aunque el espectador no preste especial atención a esos sonidos, eso no le impedirá oírlos y dejarse influir por ellos en su percepción de las imágenes. Ante la pantalla, creerá entonces simplemente ver lo que realmente oye-ve, según el fenómeno que hemos calificado como valor añadido.

No es seguro que los diferentes creadores y técnicos que trabajaron en *El Oso* alrededor de Jean-Jacques Annaud tuvieran un proyecto tan alejado de los autores de la película americana. Partiendo, por supuesto, del postulado inverso: unos osos verdaderos (domesticados) puestos en escena como actores humanos. Sólo que sabían que no basta filmar a un oso para obtener en la imagen la fuerza, el olor, el peso, la animalidad del oso; y decidieron recurrir al sonido para que contribuyera a la expresión de todas estas cualidades.

Como se sabe, el realizador había decidido no conservar el sonido directo del rodaje. Las razones materiales de tal elección son evidentes, aunque sólo sea porque aquellos enormes animales no podían ser dirigidos sino mediante las órdenes enérgicas y vociferantes, fuera de campo, de sus domadores. En Francia, donde todos esgrimen su preferencia por el sonido directo, también suele recurrirse, sin embargo, a esta reelaboración total o parcial de los sonidos después del rodaje, aunque normalmente se

oculte como si fuese algo vergonzoso. Agradezcamos, pues, la honradez de Annaud, que le hizo asumir conscientemente una de las prácticas más generalizadas.

Así ha podido saberse que los gritos animales de su película habían sido reelaborados en el zoo, y, a veces, incluso, doblados por seres humanos, en especial los que sirven para expresar en las fauces del osito toda una gama de emociones antropocentristas, todo ello bajo la coordinación de un «director de sonido» llamado Laurent Quaglio.

Otro de estos artesanos en la sombra, cuyo papel parece que fue predominante en la «expresión» del oso, fue el eminente sonorizador Jean-Pierre Lelong, que recreó en estudio los ruidos de pasos del animal. A él es a quien se debe el innegable logro de la primera aparición del gran oso Bart: la impresión de masa aplastante que desprende proviene en gran parte de los sonidos cavernosos que resuenan en sincronismo con las pisadas del monstruo.

En otros momentos, por el contrario (por ejemplo, el de la confrontación entre Bart y el cazador), el realismo de la filmación —verdaderos primeros planos tomados de cerca, en lugar de filmarse, como es corriente, a distancia con teleobjetivo— nos hace sensibles a la manera en que los feroces rugidos se han sobreañadido, superpuesto sobre la imagen, con el fin de forzar su sentido. Además, en el color sonoro del conjunto del film, hay una falta de naturalidad, una consistencia pastosa que afecta igualmente a la música de orquesta de Philippe Sarde, de la que se ignora en qué nivel de la cadena, o mediante qué método de traslado de un soporte a otro, se introdujo: sin duda uno de esos problemas de coordinación técnica que padece el sonido del cine francés.

III. 5. El sonido en la animación: sonorizar los trayectos

En un volumen dedicado al nacimiento del sentido musical en el niño, dos investigadores, Francois Delalande y Bernadette Celeste, han reflexionado sobre un fenómeno banal y menospreciado: las «producciones sonoras» con las que los niños, cuando se divierten entre sí, puntúan sus juegos de desplazamiento de objetos, de muñecas, de figuritas, de cochecitos, etc. No hablamos aquí de los diálogos que prestan a sus personajes, sino de los ruidos o efectos sonoros supuestos como tales con que los acompañan con la boca. Las observaciones que realizan sobre este tema Delalande y Celeste son interesantes para nosotros en muy alto grado, pues plantean la cuestión misma de la sonorización en el cine, en particular cuando se trata de animar dibujos, trazos y figuritas, etc., que no son de carne y hueso, dicho de otro modo, en el caso del cine de animación.

Unas veces, verifican en efecto nuestros investigadores, estas emisiones vocales «forman parte de un código de expresión del sentimiento» (el «¡Ooooh!» descendente que emite una pequeña cuando el personaje con el que juega se desgarra el vestido); otras veces,

especialmente en los juegos de chicos, los *brrr, vrrr, bsssh* y otras vocalizaciones labiales o faríngeas cumplen la función de sonorizaciones y puntuaciones sonoras para acompañar los desplazamientos de los vehículos, el funcionamiento de sus robots y de sus máquinas. ¿De dónde pueden proceder los códigos que presiden estas emisiones sonoras espontáneas encargadas de animar objetos inmóviles?

Delalande y Celeste han intentado, pues, deducir cierto número de funciones para estas emisiones vocales, entre ellas la de «representar» los movimientos y las fuerzas de los personajes y de las máquinas que intervienen en el juego, y eso, dicen, menos por una idea preconcebida de reproducción literal, que según un «simbolismo mecánico e incluso principalmente cinemático (movimiento)». No se trataría de imitar el ruido prestado a la cosa, sino de evocar el movimiento de ésta por isomorfismo, en otras palabras, por «similitud de movimiento entre el sonido y el movimiento que representa». Así, cuando uno de los niños observados en su juego deja de hacer rodar su cochecillo, produce con la boca un sonido deslizante que evoca el descenso en picado de un avión. «Probablemente, la parte descendente del sonido representa la ralentización del vehículo.» El sonido calca aquí más el movimiento, su diseño, que el timbre del ruido que supuestamente provendría del objeto. «La materia del sonido no es en modo alguno semejante, es su diseño el que lo es.» ¿Cómo no observar que este modo de relación entre sonido y desplazamiento es el mismo que utiliza el cine de animación, en especial los *cartoons.*

Tomemos de nuevo el célebre y banal procedimiento que consiste en acompañar la subida de una pendiente o de una escalera con una figura musical ascendente..., aunque el paso de una persona que sube no escale en sí mismo la gama de las alturas. Lo que aquí se imita, pues, según un simbolismo espacial universal de los grados musicales, es el trayecto y no el sonido del trayecto. La mayoría de los desplazamientos —y el cine de animación los incluye a menudo— se sonorizan de esta manera.

En referencia al cine de animación, por otra parte, se ha bautizado como *mickey-mousing* el procedimiento típico de asociación música/imagen, que emplea igualmente, pero en menor grado, el cine de imagen real, y que consiste en seguir en sincronismo el hilo de la acción visual por medio de trayectorias musicales (rasgos ascendentes y descendentes, en montañas rusas) y puntuaciones instrumentales de la acción (golpes, caídas, puertas que se cierran), etc. Este procedimiento, criticado por redundante, y que ya hemos evocado con ocasión de *El delator,* tiene, no obstante, una función evidente. Hágase la experiencia de mirar un filme de Tex Avery sin el sonido, y especialmente sin su parte musical: las figuras visibles mudas chocan entre sí, se imprimen mal en la percepción, corren demasiado aprisa. A causa de la relativa inercia del ojo y de su pereza, comparadas con la agilidad del oído para identificar y memorizar figuras móviles, el sonido es el impresor de las sensaciones

visuales rápidas, y por eso se ocupa más de los trayectos (cuya percepción visual apoya) que de su propia materia.

A partir de ahí son posibles muchas variaciones. Tomemos, a propósito de Tex Avery, *What Price Fleadow,* historia de un tierno idilio entre una pulga macho y el perro vagabundo que le ofrece asilo en su pelaje, hasta el día en que una pulga hembra, sobre otro perro...; es fácil adivinar la continuación. Los diferentes *gags* y acciones del filme van acompañados y puntuados por las figuras musicales más previsibles; cuando la pulga salta, salta también una música con ella, como en el circo. Pero, en ciertos momentos, mediante pequeños toques dispersos y diabólicos, lo real y lo corporal resurgen en el nivel de los sonidos, por ejemplo cuando un perro grande de la ciudad aplasta a la pulga bajo su pata: esto causa un ruido de aplastamiento, discreto pero verdadero, como el que evocábamos a propósito de *La piel.* Desazón. O cuando el perro errante se siente feliz al encontrar de nuevo a Homer, que vuelve a él con una numerosa familia: ante la perspectiva de proteger a toda aquella prole, el animal de *cartoon* jadea de placer, y el jadeo es concreto, realista, canino. La animalidad, en Tex Avery, siempre está a la vuelta de la esquina. Y el sonido —el indefinible sonido, que es a la vez tan preciso y tan agudo en la percepción que tenemos de él, y tan abierto en todo lo que puede narrar— penetra en el universo tranquilizador, cerrado y sin complicaciones del *cartoon* como una gota de realidad; una angustiosa gotita de realidad.

6. LA AUDIOVISIÓN EN NEGATIVO

I. MÁS ALLÁ DE LA IMAGEN

En el último trabajo cinematográfico de Tarkovski, *Sacrificio,* pueden percibirse sonidos que están ya en la otra orilla de la vida, captados por un oído inmaterial, liberados de nuestro enloquecido tiempo humano: son llamadas moduladas que resuenan en un aire límpido, lanzadas por voces jóvenes y frescas, y estos sonidos nos trasladan muy lejos, a nuestra infancia, a esa edad en la que la inmortalidad nos parecía nuestro tiempo natural.

El espectador de la película puede oír estos cantos sin darse cuenta de que los ha oído, ya que nada en la imagen se corresponde con ellos o los subraya. Son como el más allá de la imagen, lo que se descubriría si la pantalla fuese una pendiente y se pudiese ir a ver lo que sucede al otro lado.

Son, nos informan los títulos de crédito del filme, cantos tradicionales suecos, apenas cantos, códigos de comunicación.

El sonido en los largometrajes de Tarkovski es a menudo así, evoca otra dimensión, se va a otra parte, desprendido del presente. Puede igualmente murmurar como el rumor del mundo: cercano e inquietante a la vez. Tarkovski, pintor —se dice— de la tierra, pero de una tierra surcada por corrientes de agua y caminos que son como las circunvoluciones de un cerebro vivo, ha sabido utilizar magníficamente el sonido en sus películas: algodonoso, difuso, en el límite a veces del silencio, horizonte opresivo de nuestra vida, o bien ruidos de presencia, chasquidos, *plocs-plocs* del agua. El sonido se emplea también en ritmos amplios, en vastos estratos. Alrededor de la casa sueca de *Sacrificio,* cada cinco o diez minutos pasan golondrinas que la imagen nunca muestra y de las que ningún personaje habla. Estos gritos de aves son oídos por un convaleciente que está en la cama, el niño del filme, que tiene mucho tiempo para esperarlas, acecharlas, captar su ritmo y su regreso.

El más allá de la imagen es también, en *Las vacaciones de Monsieur Hulot,* el ejemplo, ya evocado en el primer capítulo, de esa escena playera en la que lo visible —torpes veraneantes de caras preocupadas y gestos mezquinos— encuentra su reverso exacto en el ambiente sonoro que la baña. Un ambiente de juegos y gritos, con muchachos que se afanan en una bella reverberación cromática que parece haber sido captada durante un verdadero baño.

La imagen resulta agobiante y el sonido divertido: *grosso modo* se trata de eso. Lo cual no se hace evidente, como hemos dicho, sino cuando se enmascara la imagen. Se revela entonces, en filigrana, todo un mundo de adultos y de niños animados, increpándose, llamándose, que nunca están en la pantalla, pero que están mucho más vivos que los que vemos.

Del mismo modo, la luz de la película, en la pantalla, es plana y sin relieve tanto en las escenas de interior como en las de exterior, mientras que el sonido paralelo de los juegos playeros deja oír varios planos muy distintos, matizados, escalonados en profundidad.

Tenemos, pues, en esta escena de *Las vacaciones de Monsieur Hulot,* dos fantasmas superpuestos (Merleau-Ponty llamaba «fantasma» a la percepción que no adopta sino un solo sentido), incluso aunque una parte del sonido —sonorizaciones muy puntuales— aparezca aquí para animar y concretar en la pantalla ciertos detalles y ciertas acciones.

Estos dos universos-fantasmas están lejos de ser simétricos. Hay un mundo que está en la pantalla y que puede nombrarse y designarse; además, se incita a los espectadores a que lo hagan con la mirada y a que se descubran *gags* los unos a los otros, desde esa terraza de café en la que Tati los invita a situarse imaginariamente. Y hay otro, el del sonido, que no es designado. Las voces de niños o bañistas que gritan «¡Vamos, Robert!» o «¡Oh, qué fría está el agua!», de las que nadie habla ni les concede el *status* de ser, se imprimen literal e inmediatamente en nuestra memoria, tal como otras frases de este tipo, captadas y nunca nombradas, quedaron impresas en nuestra infancia. Un mundo es más fantasmagórico que el otro, y es el del sonido.

¿Para qué sirve este contraste? ¿Hay valor añadido, tenemos ante nosotros un sonido supuestamente destinado a animar la imagen en el plano del movimiento, de la vida, y a ahuecarla en el plano del espacio y de la profundidad de campo? No es tan evidente, pues la imagen, en este caso concreto no es tan maleable y, de entrada, se contradice demasiado con el ambiente sonoro.

¿Estaríamos, entonces, ante lo que se llama un contrapunto? Literalmente sí, pero que no es audiovisto como tal. Por otra parte, nadie lo nota ni lo señala nunca; los ambientes y los juegos playeros pasan por ser ambientes naturales emanados del decorado.

Ni valor añadido, ni contrapunto. Nos encontramos más bien, en este caso particular, tanto en la película de Tati como en *Sacrificio,* de Tarkovski, frente a un misterioso efecto de vaciado de la forma audiovisual: como si las percepciones se dividieran la una por la otra en lugar de multiplicarse, y en ese cociente surgiera otra forma de realidad, de combinación.

Hay también, en el contrato audiovisual, cierto número de relaciones de ausencia y de vacío que hacen vibrar profundamente la nota audiovisual. Estas relaciones son las que describe el presente capítulo.

II. UN CUERPO EN EL VACÍO: EL HOMBRE INVISIBLE

No es casual así que una de las más grandes películas de principios del sonoro sea la que se dedicó a... *El hombre invisible.*

Si las más antiguas historias del mundo nos hablan ya, en efecto, de hombres y de

criaturas invisibles, el cine, arte de la ilusión y de la elipsis debía reservar a este tema un espacio particular. Fue Méliés quien, en 1904, inauguró probablemente la serie, con su *Siva 1'Invisible,* película de trucajes a la que siguieron otras muchas, algunas de las cuales adaptan ya la novela de Wells aparecida en 1897. Fue el sonoro, sin embargo, y es fácil adivinar por qué, el que otorgó un cierto impulso a la serie, a partir del enorme éxito obtenido en 1933 por el hermoso filme de James Whale, poco tiempo después de la llegada del sonido.

El sonoro permitía, en efecto, dar al personaje una muy distinta dimensión y una muy distinta presencia, haciéndolo existir por su voz. En Whale es incluso charlatán, declamatorio, imbuido de la embriaguez del recién nacido sonoro, pero también como si se hubiese querido dejar al intérprete, Claude Rains —que no aparece visible sino en el plano final y el resto del tiempo no se muestra sino cubierto de ropa y vendas— cierto margen para hacer su trabajo de actor.

Así, el impacto de la película está ligado al descubrimiento por parte del cine de los poderes de la «voz invisible». Ésta, en relación con una película de la misma época como *El testamento del doctor Mabuse,* de Fritz Lang, representa un caso particular, puesto que el cuerpo parlante de Griffin, el héroe de Wells, no es invisible por estar sólo fuera de campo u oculto tras una cortina, sino que se supone que está *en* la imagen, incluso cuando no se le ve en ella.

Lo que provoca, cinematográficamente, consecuencias bastante curiosas. Por ejemplo, cuando la cámara acompaña con una panorámica vertical la ascensión de una gran escalera vacía: como si, incapaz de ver a Griffin, pretendiese, sin embargo, encuadrarlo y conservarlo en el campo. Al mismo tiempo es evidente que este movimiento está destinado a informarnos de que sube, y que remite a un saber de la escenificación, de los autores, sobre los desplazamientos del héroe en su invisibilidad misma.

Forma singular, pues, del acúsmetro definido en el apartado siguiente. Griffin comparte con las voces invisibles que poblarán el cine sonoro ciertos privilegios y ciertos poderes, en especial una sorprendente capacidad de desplazarse y deslizarse por los intersticios de las trampas que se le tienden. Si, finalmente, resulta localizado y abatido, es porque hay nieve y sus huellas se hacen visibles a medida que las imprime.

Y de igual modo, como para las demás voces invisibles del cine, su caída y su muerte están ligadas a su regreso al destino común de la visibilidad: es la última, perturbadora imagen del filme, en la que Griffin, agonizante en su lecho del hospital, no es localizado al principio sino por su voz y un hueco en la almohada. Pero al dejar de actuar la sustancia que lo hurta a la vista, cuando muere, se visualiza progresivamente en dos sobreimpresiones encadenadas: se ve primero aparecer una calavera y, luego, alrededor, la carne del rostro

ya fija para siempre, vista por primera vez cuando él ya no existe. La idea viene de Wells, pero es ésta una hermosa manera de explotarla mostrándola como una muerte al revés: como si hacerse consistente para la vista fuese readquirir la suerte común de los seres corruptibles, e impresionar la película, ser marcado por el sello de la muerte que ella aplica sobre los que capta.

Sin embargo, aunque invisible, no se supone a Griffin, en el guión, hecho de un cuerpo sutil por lo que puede ser atrapado y retenido. La invisibilidad es incluso el único rasgo mediante el cual escapa a las servidumbres de la condición humana, y tiene otras limitaciones que no conocen los visibles: desplazarse desnudo cuando quiere pasar desapercibido; ocultarse para poder comer, ya que los alimentos que ingiere permanecen visibles hasta su digestión completa, etc. Todo en este personaje, desde el disfraz que ha de adoptar cuando quiere aparecer sin traicionarse y que le da el aspecto de un herido grave, hasta las quejas que lanza entre dos parlamentos para decir que tiene frío, hambre o sueño, todo nos muestra que allí hay, no un superhéroe volante, sino un cuerpo que sufre, cuerpo en el vacío cuyo carácter orgánico, en lugar de eludirse, se subraya. Así cuando manipula objetos y abre puertas, demuestra su invisibilidad, pero también, al mismo tiempo su pobre condición humana al tener que hacerlo todo él mismo, sin poder telequinésico alguno. Y cuando se cubre con una manta para calentarse, asusta ver que ésta dibuja los contornos de la nada, y esa nada —que habla— es una forma que provoca frío.

El cine sonoro posterior no volverá a captar nunca más lo insólito de esta situación, ni mucho menos la convicción necesaria para utilizar una voz semimaterial. Pero desarrollará una forma original «en el vacío» de los personajes, específica del arte cinematográfico, y a la que debemos algunas de las mejores películas de los años 30 a 70: el acúsmetro.

III. EL ACÚSMETRO

III. 1. *Definición*

El acúsmetro es ese personaje acusmático cuya posición en relación con la pantalla se sitúa en una ambigüedad y un talante especial que ya hemos analizado detenidamente en *La Voix au cinema.* Podría definírsele como ni dentro ni fuera (en relación con la imagen): dentro no porque la imagen de su fuente —el cuerpo, la boca— no está incluida, pero tampoco fuera porque no está abiertamente situada en *off,* en un estrado imaginario que recuerde el del conferenciante o el del charlatán de feria (voz de narrador, de presentador, de testigo), y a la vez porque está implicada en la acción, siempre en peligro de ser incluida en ella.

Por eso las voces narrativas abiertamente desconectadas no son, en este sentido, voces de acúsmetros.

¿Por qué haber inventado este término bárbaro? Para que no se hable de voz o de sonido, pues se trata, desde luego, de una categoría de personajes con pleno derecho, propios del cine sonoro, y cuya particularísima presencia se sostiene en el seno de la imagen por su misma ausencia.

Pueden, pues, describirse como «acúsmetros» muchos personajes misteriosos que hablan ocultos tras una cortina, en una habitación o un refugio, muy típicos del cine sonoro (el jefe de la banda de *El testamento del doctor Mabuse,* de Lang; la madre en *Psicosis,* de Hitchcock; el falso *Mago de Oz* en la película de Victor Fleming), e innumerables personajes-voces: robots, ordenadores *(2001: una odisea del espacio,* de Kubrick), fantasmas *(La tendré ennemie,* de Ophuls), ciertas voces de narradores con propiedades misteriosas *(Carta a tres esposas,* de Mankiewicz; *El cuarto mandamiento,* de Welles; *The saga of Anatahan,* de Sternberg; el principio de *Laura,* de Preminger; *La tragedia de un hombre ridículo,* de Bertolucci), pero también *Le Borgne,* de Ruiz, o la mendiga de *India Song,* de Duras.

III.2. *Poderes del acúsmetro*

Al acúsmetro, a la voz que habla sobre la imagen pero también está en condiciones de aparecer en ella, se atribuyen con frecuencia, en las ficciones cinematográficas, tres poderes y un don: en primer lugar, el poder de omnividencia; en segundo lugar, el de omnisciencia; y en tercer lugar, la omnipotencia de actuar sobre la situación; a lo que hay que añadir, en muchos casos, cierto don de ubicuidad: el acúsmetro parece poder estar en todas partes donde quiera estar. Poderes que conocen, sin embargo, límites que no conocemos y son por ello tanto más inquietantes.

El primer poder (la voz que, hablando sobre las imágenes, ve todo lo que figura en ellas) proviene de que, en cierto sentido, el acúsmetro es la voz misma de lo que se llama *la identificación primaria* con la cámara. Esto queda ilustrado en especial en las historias de psicópatas telefónicos que hablan con voces que lo ven todo. El segundo poder es, naturalmente, una forma derivada del primero. En cuanto al tercero, es el poder mismo de la palabra-texto (véase el capítulo 7) ligado profundamente a la idea de magia, cuando las palabras que se profieren tienen el poder de convertirse en cosas.

Llamaremos *acúsmetros paradójicos* a aquellos a los que se niega deliberadamente alguno de estos poderes habituales del acúsmetro, siendo esta negación y esta ausencia mismas las que los hacen especiales. Por ejemplo, los acúsmetros de saber parcial de *India Song,* de *The Saga of Anatahan o* de las dos películas de Terence Malick (las narradoras de *Badlands* y de *Días del cielo),* que no ven o no lo comprenden todo de las imágenes sobre las que hablan.

III.3. *La desacusmatización*

Es propiedad del acúsmetro la de poder ser desposeído instantáneamente de estos poderes misteriosos (ver todo, saber todo, poder todo y estar en todas partes) cuando es *desacusmatizado,* es decir, cuando se revela el rostro del que surge la voz, y la voz se encuentra así, por el sincronismo, atribuida a un cuerpo en el que está confinada y como encerrada.

¿Por qué el criterio de desacusmatización es la visión del rostro, de la cara? Por una parte, porque ésta representa al individuo mismo en su singularidad y, por otra parte, porque la visión de la cara en movimiento atestigua, por el sincronismo audición/visión, que desde luego es él, y puede así capturarlo, domesticarlo y «encarnarlo» (también humanizarlo).

La escena más típica de desacusmatización —proceso de revelación siempre dramático— es, en las películas policíacas o de misterio, cuando el *big boss,* el que mueve los hilos, del que hasta ahora sólo hemos oído la voz o entrevisto el calzado, acaba por revelarse sin máscara (*El beso mortal,* de Aldrich; *Agente 007 contra el doctor No,* de Terence Young).

Generalmente, como había observado Pascal Bonitzer, la desacusmatización de un personaje- corresponde a su caída en un destino humano, corriente y vulnerable. Mientras no se le ve se presta a su voz un poder omnividente; una vez inscrito en el campo visual, pierde su aura.

La desacusmatización puede llamarse también una incorporación; es en efecto una especie de reclusión de la voz en los límites circunscritos de un cuerpo, que la domestica y desactiva sus poderes. El acúsmetro, cuya persona parece habitar la imagen, tiene, pues, la propiedad de confundir los límites entre campo y fuera de campo, pero sólo lo hace y obtiene de ello su lugar particular en la medida misma en que esta distinción campo/fuera de campo conserva un sentido y una función. Su existencia como caso particular no es un desmentido de la división en cuestión; es, por el contrario, de ésta última y de la transgresión que ella le inflige de donde extrae su existencia y sus poderes.

De manera muy lógica, la reciente modificación de la noción de campo en el cine —transformado por el sonido multipistas en un supercampo integrador— lo pone en tela de juicio. Y de hecho, en el cine reciente, no hay o son muy escasos los acúsmetros.

IV. LA SUSPENSIÓN

En *La balada de Narayama,* de Imamura, el hijo, que está llevando a su madre a la montaña para que muera según las reglas, ha hecho un alto en su camino y bebe de pie en una fuente que brota de una roca. De pronto, mira a su alrededor y se queda petrificado: su madre parece haberse volatilizado, ya no la ve. En ese momento, la fuente, que seguimos

viendo correr cerca de él, ya no produce sonido alguno: se ha agotado auditivamente. Es un ejemplo de suspensión.

El efecto de suspensión es específico del cine sonoro, y representa una utilización extrema y característica *a contrario* de la extensión.

Hay *suspensión* cuando un sonido supuesto naturalmente por la situación, y previamente oído en general, resulta brusca o súbitamente suprimido, creando una impresión de vacío y de misterio sin que lo advierta, en la mayoría de las ocasiones, el espectador, que experimenta el efecto, pero no localiza su origen.

A veces, como en el sueño que aparece en un episodio de *Dreams,* de Kurosawa, la suspensión puede señalizarse y ponerse en evidencia para el espectador: en un momento de la película, durante el primer plano de un caminante agotado, tendido en la nieve, el estruendo del viento desaparece y los copos siguen agitándose en silencio en la imagen. Se ve la larga cabellera negra de una mujer enmarañándose bajo el efecto de un huracán que no hace ruido alguno, mientras sólo se oye una maravillosa canción.

Se crea entonces un efecto de *ruido en el vacío* y la percepción se llena de un sonido global, masivo, asociado mentalmente a ese hormigueo visual. La superficie pululante y vibrante que vemos produce una especie de ruido de la imagen. En las agitaciones de las partículas de nieve, en la superficie de la pantalla, vemos grandes corrientes, grandes ondas. La supresión del sonido de la tempestad nos ha llevado a investir la imagen de otro modo y a trasladar sobre ella una interrogación que el sonido colmaba, manteniendo sobre ésta una mirada más espacial.

Kurosawa es muy aficionado, por otra parte, a las suspensiones, que utilizó varias veces igualmente en *Ran:* por ejemplo en la escena del infierno, un combate terrorífico y mudo, acompañado solamente por la música de Takemitsu.

Muchas veces, la suspensión afecta a un elemento del ambiente sonoro en el decorado y está destinada a privilegiar un momento de la escena y otorgarle una cierta trascendencia, inquietante o mágica: como, por ejemplo, cuando el canto de unos grillos que estaba sonando deja de sonar. Naturalmente, el efecto implica en general que nadie en la película lo note ni haga alusión a ello.

Es completamente diferente cuando es la situación misma la que implica lógicamente un silencio, por ejemplo una multitud que se calma.

Al final de *Las noches de Cabina,* de Fellini, la prostituta sentimental encarnada por Giulietta Masina, piensa haber encontrado a su príncipe azul en la persona de un viajante de comercio interpretado por Francois Périer. Ambos dan juntos un paseo, como dos enamorados, al caer la tarde por unos bosques cerca de un acantilado. Pero el espectador experimenta una angustia sin causa, anunciadora de lo que va a suceder cuando se

descubra que al hombre sólo le interesaba el dinero de Cabiria y que proyectaba arrojarla al agua. ¿Dónde se origina nuestra angustia premonitoria? En que, en aquel maravilloso paisaje, no se oye, ni siquiera el canto de un pájaro.

Aquí, la suspensión funciona sobre una relación audiovisual tan corriente (bosque soleado=pájaros) que su ruptura es por sí sola generadora de extrañeza (Fellini, contrariamente a Kurosawa, no nos ha hecho oír previamente los *cuf-cuf).* Un efecto que Chabrol utilizó igualmente en su película-cuento de hadas *Alicia o la última fuga:* el admirable paisaje boscoso en el que se desplaza Sylvia Krystel, viajera entre la vida y la muerte, es a menudo vaciado, absorbido desde el interior por el silencio suspensivo que reina allí y por la ausencia de sonidos naturales de pájaros o de viento, una ausencia que no existe como tal, además, sino porque se oyen sobre estas imágenes los pasos y las palabras de la heroína.

En *La ventana indiscreta,* la escena citada más arriba se basa en un efecto tanto de suspensión como de concentración de la extensión: no sólo resuenan de modo distinto los pasos del asesino en el silencio que se ha producido, sino que también toda la ciudad y el patio del inmueble parecen contener su aliento alrededor del suceso.

V. VISUALES DEL OÍDO, AUDITIVOS DE LA VISTA

V.I. *Un visual que deja huellas sonoras*

No hay que confundir el sonido y la imagen con el oído y la vista. Lo atestiguan los cineastas que podrían llamarse auditivos de la vista.

¿Qué quiere decir? Que entre los sonidos pueden existir, gracias al cine, más que correspondencias a lo Rimbaud («A negro, E blanco, I rojo», etc.) verdaderos juegos del escondite. Y que puede ponerse auditivo en la imagen de una película, como hicieron Orson Welles o Ridley Scott, o visual en el sonido, tal como Godard. ¿Qué significa entonces la palabra «auditivo», si no se trata de una sensación que se dirige al oído?

Desde *Los duelistas,* primera obra de Ridley Scott, puede advertirse esta obsesión del realizador inglés por agitar la luz, hacerla vibrar, murmurar, parpadear en cualquier momento o bajo cualquier pretexto: ya sea por medio de las manchas de luces móviles y tornasoladas de un ambiente boscoso cuyas hojas mueve el viento (en *Legend);* sean los faros de naves espaciales que barren sin pausa el interior de una casa del futuro *(Blade Runner);* o incluso, en *La sombra del testigo,* el famoso humo neoyorkino, que brota de un subsuelo infernal perpetuamente bajo presión, y no cesa de crear tras los personajes un etéreo halo blanquecino; cuando no es el *light-show* de un club nocturno que impone su efecto estroboscópico, y desmenuza el plano en micro-percepciones ultrarrápidas... Se

experimenta entonces el sentimiento de que esta volubilidad visual, este gorjeo luminoso, es una transposición de la velocidad sonora en el orden de lo visible.

Hemos dicho en otra parte —y el cine lo demuestra especialmente en las escenas de acción— que el poder temporalmente distintivo del oído es incomparablemente más fino que el del ojo: allí donde este globo perezoso cree ver algo continuo a veinticuatro imágenes fijas por segundo (¡no es muy exigente!), para el oído se necesita un nivel de frecuencia mucho más elevado. Y allí donde la vista se deja pronto superar por el desplazamiento ultra breve que le muestra la imagen contentándose —como embobada— con observar aquel movimiento, sin poder analizar el fenómeno, el oído tiene tiempo para reconocer y dibujar claramente, en la pantalla perceptiva, una compleja serie de trayectos sonoros o de fonemas verbales...

Inversamente, cierta rapidez otorgada a la imagen parece dirigirse al *oído que está en el ojo* para convertirse en la memoria en impresiones sonoras. En especial en Ridley Scott, aficionado a combinar, a la inversa de lo que habitualmente suele hacerse, grandes estratos sonoros, amplios y resonantes, en el nivel del sonido, con un hormigueo de la textura visual, en el de la imagen: los primeros podrán muy bien convertirse en recuerdos visuales (de espacio), mientras que el segundo dejará la huella de un fenómeno oído.

Puede pensarse igualmente en ese gran auditivo que era Welles, que cultivaba la velocidad del montaje y del diálogo, y cuyas películas dejan, tras su visión, el recuerdo de una superabundancia de efectos sonoros. Ahora bien, si se ven en vídeo para examinarlas fotograma por fotograma, puede observarse que sus bandas sonoras no son tan ricas como parece. Hay, desde luego, en *Ciudadano Kane o* en *Sed de mal,* aquí y allá, ciertos contrastes localizados de planos sonoros (cercano-lejano) o algunos efectos de eco sobre las voces, pero éstos no bastan para explicar el recuerdo auricular, sinfónico que nos deja el conjunto de estas obras, y del que puede pensarse que se debe más bien a una *conversión* en la memoria de impresiones de velocidad, producidas ciertamente por la cadencia de la palabra y el encabalgamiento apresurado de las voces, pero también —incluso sobre todo— por el ritmo visual.

V.2. *Los visuales del oído*

¿Existe lo opuesto a los auditivos de la vista, es decir, los visuales del oído? En un Godard acaso, en la medida en que le gusta montar los sonidos como si se tratase de planos, *cut,* en los que, por otra parte, le gusta hacer resonar esos sonidos, voces o ruidos, en un espacio reverberado y concreto haciéndonos sentir la presencia de muros e incluso de un interior: habitación de hospital en *Prénom Carmen,* bar en *Masculin-Féminin, o* aula en *Banda aparte o La Chinoise.* Ahora bien, estos efectos acústicos de sonidos reverberados y

prolongados dejan muchas veces, en el recuerdo que conservamos de ellos, una huella no sonora, sino visual. Por ejemplo, siempre he recordado el filme *Un condenado a muerte se ha escapado,* que vi siendo muy joven, como lleno de inmensas perspectivas carcelarias. Fue preciso que, mucho más tarde, volviese a ver esta película para advertir que, según la buena costumbre del cineasta, el marco era siempre rigurosamente restringido: una puerta de celda, algunos escalones o una porción de rellano eran los planos más amplios que se permitía. De hecho era el sonido, obsesivo y admirablemente diseñado, de los pasos que repercutían, de los silbatos y de las llamadas repetidas de los centinelas, el que había marcado en mi memoria de niño estas imágenes a lo Piranesi.

V.3. *¿Temporal= sonoro, y espacial = imagen?*

Si se lleva una idea tal al extremo, podría llegarse a escribir que todo lo *espacial* en una película, tanto en el nivel de la imagen como del sonido, acabará por codificarse en una impresión llamada visual; y todo lo *temporal,* aunque pase por el ojo, en una impresión sonora. Sería probablemente simplificar. Lo que no impide que el análisis del fenómeno cinematográfico no deba dejarse hipnotizar por la técnica: no es porque el cine utilice, materialmente hablando, un canal sonoro y otro visual, por lo que, sin más, deba describirse como una simple adición de «banda de sonido» y «banda de imagen». El ritmo, por ejemplo, es un elemento del vocabulario cinematográfico que no es ni lo uno ni lo otro: ni específicamente sonoro ni visual. Jean Mitry ha realizado sobre ello interesantes observaciones en su *Estética y psicología del cine.*

VI. LA TRANSENSORIALIDAD: EJEMPLO DEL RITMO

En otros términos, cuando un fenómeno rítmico nos llega por un camino sensorial, este camino, vista u oído, no es sino el canal por el cual nos llega el ritmo, nada más. Después de haber entrado en el oído o el ojo, el fenómeno nos afecta en algún área cerebral conectada con las áreas de la motricidad y sólo en este nivel es rítmicamente descodificado. Nuestra tesis fundamental sobre la cuestión de la percepción es, por otro lado, que esto no sólo es válido para los ritmos, sino para otras percepciones de textura, de materia, etc., y, por supuesto, para el lenguaje, lo que empieza a ser ampliamente reconocido.

El ojo, por ejemplo, aporta informaciones y sensaciones de las cuales sólo algunas pueden considerarse como propia e irreductiblemente visuales (por ejemplo, el color), no siendo las demás sino transensoriales. De igual modo, el oído vehicula informaciones y sensaciones de las cuales sólo algunas son específicamente auditivas (por ejemplo, la altura y las relaciones de intervalos), siendo las demás, como para el ojo, no específicas de este sentido. Sin embargo —insistimos mucho sobre esto— la transensorialidad nada tiene

que ver con lo que podría llamarse una intersensorialidad, a saber, las famosas correspondencias entre los sentidos de las que hablan Baudelaire, Rimbaud o Claudel.

Cuando Baudelaire, por ejemplo, evoca unos *parfums frais comme des chairs d'enfant, doux comme des hautbois,* se refiere a una idea de intersensorialidad: cada sonido existiría en su parcela, pero tendrían entre sí puntos de contacto, puntos de enlace.

En el modelo transensorial (o metasensorial) que nosotros oponemos a éste, no hay dato sensorial delimitado y aislado desde un principio: los sentidos son canales, caminos de paso, más que campos o tierras. Si existe en la visión una dimensión específicamente visual, y en la audición unas dimensiones solamente auditivas —las citadas más arriba— estas dimensiones son minoritarias, localizadas, al mismo tiempo que centrales.

Tenemos también, con el cine mudo por una parte y la música acusmática por otra, dos ejemplos simétricos que nos muestran cómo, cuando unas sensaciones cinéticas artísticamente organizadas se transmiten por un canal sensorial único, pueden traducir a través de este único canal todos los demás sentidos a la vez: el cine mudo, en su ausencia de sonido síncrono, expresaba a veces los sonidos mejor que el sonido mismo (y para eso, recurría con frecuencia a un montaje fluido y rápido), mientras que la música acusmática, en su rechazo consciente de lo visual, provoca visiones que son más hermosas que las imágenes.

SEGUNDA PARTE

MÁS ALLÁ DE LOS SONIDOS Y DE LAS IMÁGENES

7. Digno del nombre sonoro **112**

8. Televisión, clip, video **123**

9. Hacia un audiologovisual **131**

10. introducción a un análisis audiovisual **142**

7. DIGNO DEL NOMBRE DE SONORO

I. SESENTA AÑOS DE AÑORANZAS

Hace sesenta años que la película cinematográfica proyectada en las salas incluye una pista sonora, y sesenta años que el cine se ha visto poco a poco transformado por ella, renovado desde el interior. Pero sesenta años también que mucha gente sigue preguntándose si ha hecho bien convirtiéndose en «hablado». Una de las formas bajo las cuales se manifiesta una prevención tan tenaz hacia el sonido, es la idea, muy extendida, según la cual hasta ahora nada válido o casi, se habría hecho con él; el cine sonoro, Bella Durmiente del Bosque, seguiría esperando, a guisa de príncipe, a sus Eisenstein y a sus Griffith. Ciertamente, con semejantes ideas no se corre peligro de equivocarse. ¿Por qué, por otra parte, no habría de extenderse esta crítica a la parte visual del cine? En efecto, muy poco se ha hecho y se ha aventurado en este campo en comparación con lo que sigue siendo posible. Los discursos sobre la imagen y el sonido podrían quedarse así en el estadio reivindicativo: no existiendo aquello con lo que soñamos, es inútil interesarnos por lo que existe.

Pero nuestro punto de vista sobre la cuestión, aquí, no es el de hablar en abstracto en nombre de lo que queda por hacer, sino más bien preguntarse si se ha tomado bien la medida de los cambios ya acaecidos y si no observamos de entrada el cine sonoro desde un punto de vista retrógrado, lamentando más o menos explícitamente que el bribón no haya permanecido amablemente mudo, como nos gustaba.

Reevaluar cuál ha sido el papel del sonido en la historia del cine, para darle su verdadera importancia, no es una pura preocupación de crítico o de historiador. Afecta también al porvenir del cine: éste se moverá mejor y estará más vivo si sabe extraer mejores consecuencias de lo ya pasado.

Hasta aquí, la historia del sonido en el cine se ha contado casi siempre en función de la ruptura que habría producido en cierto *continuum.* Todo lo sucedido después se refiere a esta ruptura original del advenimiento del cine hablado, una ruptura que tenemos la fortuna de poder localizar históricamente, tanto más cuanto que alcanzó, por suerte, a todos los aspectos del cine a la vez: económicos, técnicos, estéticos, etc. Pero, después de ésto, si se recorre lo que se escribe generalmente sobre el tema, es como si no se hubiese producido ya nada. Siguen aplicándose los mismos modelos, y emitiéndose los mismos lamentos que hace cincuenta años. Ahora bien, nos parece que más allá de la historia visible, *discontinua,* del cine, marcada por sucesos-ruptura localizables, que son como fechas de grandes batallas fáciles de aprender, se sigue una historia *continua,* hecha de cambios más progresivos y más difíciles también de detectar: por esta historia es por la que nosotros nos interesamos.

II. UNA DEFINICIÓN ONTOLÓGICAMENTE VISUAL

Ontológicamente hablando, e históricamente también, la situación del sonido en el cine consiste en un «además».

Todo consiste, en efecto, en que, incluso dotado de sonido síncrono tras treinta años de existencia en los que había sabido prescindir de él, y cargado con una banda sonora, cada vez más rica, brillante y escandalosa en estos últimos años, incluso entonces el cine no ha dejado de conservar intacta su definición ontológicamente visual. Un filme sin sonido sigue siendo un filme; un filme sin imagen, o al menos sin marco visual de proyección, no lo es. Salvo conceptualmente, en un caso límite, como el *Wochen-Ende* de Walter Ruttman, de 1930: una «película sin imágenes», como su autor la definió, constituida por un montaje de sonidos sobre pista óptica. Difundida por altavoces, *Wochen-Ende* no es otra cosa que una emisión de radio o una obra de música concreta; no se convierte en película sino referida a un marco, siquiera vacío, de proyección.

El cine hablado, ya lo hemos dicho, es en efecto eso: sonidos referidos a un lugar de proyección de imágenes, estando ese lugar poblado o vacío. Ya pueden los sonidos pulular y atravesar el espacio y la imagen permanecer reducida y pobre, eso no tiene importancia, pues la cuestión de la cantidad y de la proporción en el tema no cuenta. Estos últimos años, que han visto el aumento cuantitativo del sonido en las películas, lo han demostrado bien, con el fenómeno de las multisalas equipadas con Dolby, en las que la pantalla queda a veces reducida al formato de un sello de correos, de modo que el sonido, difundido a elevada potencia, está en condiciones de aplastarla sin esfuerzo.

Ahora bien, la pantalla sigue siendo el foco de la atención. El camello-sonido sigue pasando por el ojo de la aguja visual. Bajo el efecto de este sonido generoso, sigue siendo la pantalla la que irradia potencia y espectáculo; y sigue siendo la imagen, lugar de reunión de los haces sonoros, espejo convergente de las impresiones procedentes del oído, la que el sonido decora con su fasto desencadenado.

¿Cómo puede esto funcionar así? Recordemos algunos datos específicamente cinematográficos.

En el cine, el proyector está situado tras el espectador; el altavoz, ante él. El altavoz no es en principio el equivalente de una pantalla, sino de un proyector. Solo que, ¿no tiene aquí un sentido diferente la palabra proyector?

En la cuestión de la proyección interviene también el modo de propagación: la luz se propaga, al menos aparentemente, de manera rectilínea, pero el sonido se expande como un gas. A los *rayos* luminosos corresponden *ondas* sonoras. La imagen está delimitada en el espacio y el sonido no.

El sonido es mental, no puede tocarse; la imagen, sí. Es lo que se hace en las

ceremonias religiosas. No sería demasiado absurdo que nos dedicáramos a tocar la pantalla.

También podría decirse que, en el cine, es la imagen la proyectada y el sonido el proyector, en el sentido de que éste proyecta sobre la imagen valores, sentidos.

Sin duda, insidiosamente, este sonido multipresente de hoy ha desposeído a la imagen de ciertas funciones, por ejemplo la de estructurar el espacio. Ha modificado su naturaleza pero, al mismo tiempo, le deja su lugar central, focalizador de la atención.

La progresión cuantitativa del sonido —en cantidad de potencia, cantidad de información y número de pistas sonoras simultáneas— no ha derribado, pues, a la imagen de su pedestal.

El sonido sigue siendo lo que nos hace ver en la pantalla lo que él quiere que veamos en ella.

No obstante, el sonido multipistas Dolby, cada vez más frecuente a partir de mediados de los años 70, no carece de efectos directos o indirectos. Empecemos con el nuevo lugar que ha permitido conquistar a los ruidos.

III. EFECTOS DIRECTOS O INDIRECTOS DEL SONIDO MULTIPISTAS

III. 1. *Rehabilitación/afirmación del ruido*

Los ruidos han sido, durante mucho tiempo, los olvidados del sonido en el cine, no sólo en su práctica, sino también en el análisis. Frente a mil estudios sobre la música (el tema más fácil, con mucho, por mejor localizado culturalmente) y frente a numerosos trabajos sobre el texto de los diálogos, frente a algunos ensayos, finalmente, sobre la voz (un tema nuevo, que no deja de fascinar), los ruidos, esos oscuros soldados de infantería, han permanecido como los despreciados por la teoría, que no les ha concedido hasta aquí sino un valor puramente utilitario y figurativo, y los ha descuidado por ello.

Esta negligencia es, para una gran parte del cine clásico, proporcional a su escasa presencia en las películas mismas. Todos guardamos en el oído sonidos cinematográficos —el silbato del tren, los disparos, el galope de los caballos en los *westerns;* los tecleos de la máquina de escribir en las escenas de comisaría— pero olvidando que sólo intervienen puntualmente y son siempre extremadamente estereotipados. De hecho, en una película clásica, entre la música y sobre todo los diálogos omnipresentes, apenas queda sitio para otra cosa. Tómese un filme negro americano o un Carné-Prévert de los años 40: ¿a qué se reducen los ruidos? A una serie de pasos discretos, algunos vasos que tintinean, una docena de disparos, y eso con sonidos tan pobres acústicamente, tan abstractos, que parecen cortados todos con la misma tela gris e impersonal. Las excepciones citadas del cine clásico siempre son las mismas, lo suficientemente escasas como para confirmar la

regla: Tati, Bresson, y otros dos o tres. Es todo.

A esta situación pueden encontrársele razones a la vez técnicas y culturales. Técnicas: el arte de la toma de sonido que se desarrolló desde los primeros tiempos de la grabación se localizó principalmente en la voz (hablada y cantada) y en la música, no en los ruidos, que plantean problemas de grabación particulares; como resultado de ello, éstos, en las películas de antaño, no sonaban bien y obstaculizaban con su presencia la comprensión de los diálogos. Se prefirió, pues, difuminarlos o reemplazarlos por sonorizaciones estilizadas.

Culturales: el ruido es un elemento del mundo sensible totalmente desvalorizado en el plano estético; basta ver los sarcasmos y las incredulidades que desencadena aún hoy, incluso entre gentes cultas, la idea de que alguien pueda hacer música con eso.

En los inicios del sonoro, sin embargo, no faltaron valerosas experiencias para hacer admitir los ruidos en la sinfonía audiovisual. Valerosas, si se consideran las condiciones técnicas de la época, inadecuadas para una restitución satisfactoria y viva de estos fenómenos. Pueden encontrarse, por ejemplo, entre los soviéticos (Vertov, Pudovkin) y entre los franceses, en especial Renoir y Duvivier, que hicieron algunos esfuerzos para hacer presente, tras los diálogos, la sustancia sonora de la vida y de la ciudad; y también entre los alemanes, pioneros de la grabación y grandes técnicos en la cuestión, a quienes se deben tentativas como el asombroso *Abschied* (1930). Tomando como marco único el interior de un piso, esta película, de Robert Siodmak, en efecto, jugaba con los ruidos domésticos y los rumores de la vecindad... Estas tentativas dispersas se beneficiaron de que, en un primer estadio, el sonoro había expulsado la música que provenía de debajo de la pantalla, no recurriendo a ella más que si estaba justificada por la acción en cuanto «música diegética». Había, pues, espacio libre para los ruidos, en este canal aún estrecho del sonido óptico cinematográfico de los primeros años.

¿Qué sucedió a continuación? Sucedió que la música de foso, la que comenta la acción desde el lugar privilegiado de su foso de orquesta imaginario, volvió con fuerza al cabo de tres o cuatro años... desalojando a su vez a los ruidos, durante mucho tiempo. Fue a mediados de los años 30: una marea de filmes dotados de un acompañamiento musical indiscriminado... Emparedados entre unos diálogos y una música igualmente prolijos, los ruidos se hicieron entonces discretos y tímidos, más ligados a una sonorización estilizada y codificada que a una verdadera expresión carnal de la vida. Sobre todo si se tiene en cuenta que se juzgaba a la música como encargada de restituir el universo sonoro, y de «contar» a su manera la tempestad, el murmullo de los arroyos o el torbellino urbano, recurriendo a todo el arsenal de los procedimientos orquestales experimentados en el último siglo y medio, y familiares al oído del espectador...

Sin necesidad de buscar en el cine de Hollywood, visiónese por ejemplo *Une partie de campagne* de Renoir (1936), película al aire libre por excelencia: no se oyen prácticamente en ella sino los ruidos naturales que se expresan de manera estilizada en la partitura orquestal de Kosma, escrita diez años después del rodaje, durante el montaje y la sonorización del filme.

Fue necesario, pues, que llegase el Dolby para otorgar a las películas una ancha banda y una pluralidad de pistas que permiten hacer oír, simultáneamente con los diálogos, ruidos muy definidos y susceptibles, pues, de tener una identidad viva, una carne, y no ser ya sólo estereotipos.

Afirmar que todas las películas los han usado del mejor modo sería decir demasiado. La invención sonora fue mayor a veces en las películas de género: ciencia-ficción, cine fantástico, de acción y de persecución. Las demás, comprendidas las películas de autor, no concedieron aún a los ruidos el *status* de elemento cinematográfico de derecho, algo que, más allá de su función directamente figurativa, les reconociera la misma capacidad expresiva que a la luz, al marco o a la interpretación de los actores... Y no se trata de una cuestión de presupuesto: al hacer una película es lo que menos caro cuesta.

III.2. *Ganancia en definición*

Basándose en que, desde finales de los años 20, el sonido utilizó en la mayoría de los casos un canal que sigue siendo el mismo —el de la pista óptica—, se finge creer muchas veces que nada sucedió antes del advenimiento del Dolby. En realidad, basta comparar, auditivamente, el sonido de un filme de principios de los años 30 con el sonido de un filme de los años 40, y este último con uno de los años 50, para reconocer que incluso antes de la generalización de la *noise reduction,* tuvo lugar una importante evolución técnica, en el sentido de una progresiva definición. ¿Ha desembocado en un sonido «mejor»? La cuestión no es esa. Es ante todo reconocer el cambio.

Si se toma como comparación el ejemplo de la imagen, todo el mundo puede comprobar, de los años 60 a los 70, una sustitución progresiva del blanco y negro por el color, llegándose a conferir a la opción por el blanco y negro, norma en otros tiempos, el *status* de excentricidad y de opción estética, o incluso estetizante.

En el campo del sonido han sucedido paralelamente acontecimientos igualmente decisivos, pero de modo más gradual. Si en el de lo visual se hubiese pasado por etapas insensibles de una imagen hecha de contrastes en blanco y negro absolutos a una imagen que dispusiera de todos los matices de color y de luminosidad, esto daría una equivalencia justa de lo que se ha producido en el sonido.

En el principio del cine hablado, en efecto, la banda de sonido, como se dice, era aún

bastante limitada, lo que imponía por una parte no mezclar demasiados sonidos para que resultasen audibles, y por otra parte, cuando había superposición, elegir uno como destacado. Ahora bien, el elemento ya destacado del recién nacido cine sonoro era, no la música (ya presente en tiempos del mudo), ni los ruidos, sino la palabra: el elemento más codificado. No se trataba tampoco de proponer bandas sonoras sensorialmente complejas, sino de hacer oír algo claro y distinto y, en cuanto a los ruidos y a las músicas, lo más estereotipado posible, para que fuese inmediatamente reconocible. Por tanto, cuanto más se ensanchó la banda (y lo hizo muy progresivamente), al mismo tiempo que aparecían y se perfeccionaban nuevas posibilidades técnicas de mezcla de los sonidos, más posible se hizo hacer oír en varias capas sonidos a la vez individualizados y definidos que no se limitaban a responder a un código, sino que podían tener cierta materialidad, una densidad, una presencia, una sensorialidad.

Que ello fuera posible no quiere decir ciertamente que todos empezaran a utilizar enseguida esta posibilidad. De hecho, en la mayor parte de los casos, siguió recurriéndose a los mismos ruidos secos e impersonales de antaño, pero poco a poco, sin embargo, fueron haciéndose oír, tras las voces y más allá de la música de acompañamiento, unos «ambientes» sonoros vivos; y el sonido adquirió, especialmente en las zonas del *médium* agudo y del agudo, una riqueza de detalles que ha terminado por cambiar, por impregnación, la naturaleza de la imagen misma.

III.3. *Infusión del sonido en la imagen*

Podría decirse que es en el seno mismo de la imagen donde se manifiesta la mayor influencia del sonido en el cine. Cuanto más nítidamente se oyen los agudos, más rápida es la percepción sonora y más vivo el sentimiento de tiempo presente. Y cuanto más se define el sonido de las películas en los agudos, más induce éste una percepción rápida de lo que se ve (puesto que la vista se orienta mucho por la audición), y más favorece en el cine un ritmo hecho de múltiples sensaciones fugitivas, de choques, de sucesos espasmódicos, en lugar de un deslizamiento continuo y homogéneo de sucesos. El ritmo muy tenso, *speed,* de cierto cine actual se debe, pues, a la influencia del sonido infundido, podría decirse, en el interior del cine como tal.

En esta evolución, la generalización del procedimiento Dolby ha constituido en definitiva un salto brusco en un proceso más antiguo y progresivo, que ya lo venía preparando. Hay tanta diferencia entre el sonido de un Renoir de principios de los años 30 y el de un Bresson de los años 50, como entre el Bresson de los años 50 y un Scorsese en Dolby de los años 80, en quien el sonido vibra, se desliza, se estremece y cruje (crepitar de los *flashes* en *Toro salvaje,* choques de las bolas de billar en *El color del dinero).*

El sonido Dolby Stereo cambia, en cualquier caso, el equilibrio de los sonidos, en especial introduciendo un *plus* sensible en la restitución de los ruidos. Permite hacer existir materias sonoras definidas, personalizadas, y no sólo signos sonoros convencionales de ruidos, y hace vivir durante el filme una especie de supercampo, de cuadro general continuo. Lo cual cambia la percepción del espacio y, por tanto, las reglas del *découpage* cinematográfico.

III.4. *Supercampo (influencia en el* découpage)

Llamamos *supercampo* al campo diseñado, en el cine multipistas, por los sonidos ambientales de la naturaleza, de ruidos urbanos, de música, de rumores, etc., que rodean el espacio visual y pueden provenir de altavoces situados fuera de los límites estrictos de la pantalla.

Por su precisión acústica y su relativa estabilidad, este conjunto de ruidos y de sonidos consigue, en efecto, conquistar en el campo visual una especie de existencia autónoma, no absolutamente dependiente de lo que se ve, pero que no por eso adquiere, en el plano estructural, una autonomía y una relación apremiante de los sonidos entre sí que justificase hablar de banda de sonido. Sin embargo, el supercampo sonoro del cine multipistas ha modificado poco a poco la estructura del *découpage* cinematográfico.

Este último, efectivamente, se ha apoyado durante mucho tiempo en una dramaturgia del plano general. Queremos decir con esto que el plano que muestra el conjunto del decorado era en el *découpage* un elemento estratégico de gran fuerza dramática y visual puesto que, ya se le coloque al principio, en medio o al final de una escena dada, hacía sentir de súbito el espacio ambiente, recordándolo y al mismo tiempo restituyendo a los personajes en el marco, y daba una resonancia particular al momento en que intervenía.

Ahora bien, el supercampo, como efecto lógico, ha privado al plano general de su papel narrativo, puesto que instala de modo permanente, de manera más concreta y sensorialmente convincente que en las películas monopista tradicionales, la conciencia (por el sonido) del conjunto del decorado existente alrededor de lo que se desarrolla en el seno del campo.

Por un proceso espontáneo de diferenciación y de complementariedad, se ha asistido además en la imagen, favorecida por este supercampo, a una multiplicación paralela de los planos cercanos, parciales y fragmentados, especie de solistas que interpretan la imagen, la cual parece dialogar con la orquesta sonora en un *concertó* audiovisual. Cuanto más vasto es el sonido, más íntimos son los planos (como en *La misión,* de Roland Joffe; *Hair,* de Milos Forman; o *Blade Runner,* de Ridley Scott).

No hay que olvidar tampoco que el multipistas se impuso definitivamente gracias a ciertas películas musicales, como *Woodstock,* de Michael Wadleigh, o *Tommy,* de Ken Russell.

Estos pretendían, en referencia a los conciertos de *rock,* renovar el espectáculo cinematográfico instaurando una especie de participación, de comunicación entre el público mostrado en el filme y el público de la sala: el lugar del filme ya no quedaba confinado en la pantalla; se convertía, por decirlo así, en toda la sala, por la vía de los altavoces que difundían, en especial, rumores de multitud.

En relación con este sonido global, la imagen ha tendido a convertirse en una especie de reportaje a distancia, de retransmisión, por mediación de la cámara, de cosas que percibimos como si estuviesen normalmente situadas fuera del alcance de nuestro campo visual. La imagen intensifica su carácter *voyeur,* como a través de unos prismáticos, del mismo modo que en un concierto de *rock,* unas cámaras permiten mostrar en una pantalla gigante los detalles más inaccesibles para las filas más alejadas.

Pero cuando el cine multipistas se extendió a las películas no musicales, y después a filmes intimistas, sin nada que ver con el gran espectáculo, se siguió conservando ese principio de la «imagen-monitor» que, evidentemente, puede escandalizar a ciertos defensores del *découpage* tradicional, los cuales lo acusan de desarrollar lo que llaman un «estilo-clip».

Ahora bien, este estilo-clip, con su montaje-choque es, en muchos aspectos, un desarrollo nuevo en la imagen de la dimensión lineal y rítmica, en detrimento de la dimensión del espacio. El enriquecimiento temporal de la imagen, que se hace más fluido, cambiante y chispeante, más detallado, tiene como correlato inevitable, en efecto, su empobrecimiento espacial, trasladándose de nuevo al mismo tiempo a las postrimerías del cine mudo.

IV. HACIA UN CINE SENSORIAL

IV. 1. *¿Una crisis?*

Dado que el cine no es solamente un exhibidor de sonidos y de imágenes, sino también un generador de las sensaciones rítmicas, dinámicas, temporales, táctiles y cinéticas, que utilizan indiferentemente los canales sonoro y visual, cada revolución técnica le aporta un avance en la sensorialidad: renovadas las sensaciones de materialidad, velocidad, movimiento y espacio, pueden percibirse en él en sí mismas, y no como los elementos codificados de un lenguaje, de un discurso o de una narración.

Hacia finales de los años 20, la mayoría de los grandes cineastas de prestigio, como Eisenstein, Epstein o Murnau, se interesaban por las sensaciones: tenían una visión material y sensorial del cine y eran muy aficionados a las investigaciones técnicas. Hoy ya no es, en la mayoría de las ocasiones, en sus equivalentes contemporáneos en quienes se encuentra esta raza de innovadores dispuestos a recoger el desafío de las nuevas posibilidades

técnicas, especialmente en lo referente al sonido Dolby. Síntoma de un nuevo estado de la sempiterna «crisis» del cine.

En otras palabras, la sorprendente mutación que representa la generalización del sonido Dolby sigue viéndose descuidada por muchos autores europeos de películas en el sentido clásico. Fellini, por ejemplo, se sirve del Dolby en *La entrevista* para actuar exactamente como si no lo utilizase. Kubrick, en sus últimos filmes, tampoco saca demasiado partido de él. Wenders, con *El cielo sobre Berlín,* lo utiliza al modo radiofónico, en la gran tradición alemana del *Hörspiel.* En cuanto a Godard, uno de los más admirados en este terreno, no ha renovado fundamentalmente su enfoque del sonido en sus dos películas en Dolby: sea para *Detective,* o para *Soigne ta droite,* no propone nada original en el modo de ensamblaje y de recuperación de los sonidos, en relación con lo que hacía ya en monotonía; y, por otra parte, en *Nouvelle vague* ha vuelto a su técnica habitual.

Podríamos continuar y observar que desde los más viejos (Bresson) a los más jóvenes (Carax), todos muestran el menor entusiasmo posible por estos medios sonoros: sea ignorándolos, sea explotándolos sin innovaciones. Para terminar con una nota positiva, obsérvese sin embargo la maestría y la pureza con las que el viejo Kurosawa, en sus *Dreams,* domina el Dolby.

Pero existen muchos otros realizadores, no necesariamente clasificados como grandes autores, y películas no forzosamente reverenciadas en cuanto obras maestras, que desarrollan una utilización renovadora de estos medios. Algunos ejemplos recientes: los filmes de David Lynch, por supuesto, pero también *Corazonada,* de Coppola, *Cruising,* de William Friedkin, o *Días del cielo,* de Terence Malick.

¿Qué aporta en definitiva el Dolby Stereo al realizador? Nada menos que el equivalente, en el plano del espacio y de los contrastes dinámicos del sonido, de un gran piano de cola de ocho octavas, para quien sólo disponía hasta entonces de un piano vertical de cinco octavas, menos potente y menos flexible. Una mayor abundancia, en conjunto, de recursos que no es obligatorio utilizar siempre, pero que están ahí.

Recordemos que Beethoven escribió sus sonatas para piano con destino a un instrumento más pequeño que el nuestro: allí donde él alcanzaba el extremo de su teclado, a nosotros nos quedan aún dos o tres octavas. Acaso sea más justo, en este sentido, interpretar a Beethoven en un piano de su época. Pero sería algo absurdo ver a los compositores de hoy escribir pensando en los pianos modernos unas obras que no saliesen de los límites impuestos al autor de la *Patética.* Eso sería de una ceguera incomprensible, que es lo que sufren muchos cineastas de hoy, independientemente de toda cuestión económica.

Pues escribir «grande» en función del espacio disponible no quiere decir necesariamente

que se deba amueblar ese espacio por completo: quiere decir que aunque no se emita más que una nota o una línea melódica, el espacio vacío alrededor de la nota es muy grande. En suma, el Dolby Stereo aumenta la posibilidad de un hueco, de un vacío en el sonido, al mismo tiempo que amplía el espacio susceptible de llenarse. Esta capacidad de vacío, y no sólo de plenitud, es la que ofrece posibilidades inexploradas, y la que un Kurosawa ha manejado como un virtuoso en sus *Dreams,* donde a veces el universo sonoro se ausenta o se reduce a un solo punto: el ruido de la lluvia, un eco que desaparece, una simple voz.

IV.2. *Retorno al cine mudo: el* continuum *sensorial*

En el capítulo 5, para comparar sus técnicas, hemos evocado películas como *El oso* y *¿Quién engañó a Roger Rabbit?* Dejando aparte toda cuestión de preferencia personal, podría apreciarse cierta convergencia entre los dos filmes: el americano, horizontal, que contaba con la velocidad, o el francés, vertical, que buscaba más bien cierta densidad de la realidad. ¿No tenían en común estas películas el ampliar al público familiar, confundidas todas las generaciones, unas investigaciones «expresivas» y sensoriales para las que antes eran campo privilegiado de experiencias el cine de ciencia-ficción y el de terror (Sam Raimi, Cronenberg, *La invasión de los ultracuerpos,* de Phil Kaufmann), reservados a un público más limitado? Puede verse en esta búsqueda de sensaciones (de peso, velocidad, resistencia, materia y textura) uno de los aspectos más nuevos y más intensos del cine actual. ¿En detrimento, objetan algunos, de la sobriedad de los sentimientos, de la inteligencia de las situaciones o del rigor narrativo? Sin duda, pero por su parte, las películas antaño admiradas, ¿no construían su fuerza emocional o su pureza dramática en detrimento de otra cosa, la «sensación», por ejemplo, cuando nos proponían, en la restitución de los ruidos, una sensorialidad pobre y estereotipada?

Producciones americanas recientes como *La jungla de cristal,* de John McTiernan, *Indiana Jones y la última cruzada,* de Steven Spielberg o *Abyss,* de James Cameron, gracias a la extravagancia lúdica de sus intrigas, aportan también algo a esa renovación de las sensaciones en el cine: la materia —vidrio, fuego, metal, agua, alquitrán— resiste, vive, estalla en ellas de manera infinitamente variada, con una elocuencia en la que podemos reconocer la influencia tonificante del sonido sobre el conjunto del lenguaje cinematográfico actual. Por algo la épica, bajo diferentes formas, reinviste el conjunto del cine, y da lugar, en muchas películas, a, por lo menos, una secuencia fabulosa (la dantesca evasión de los héroes, bajo los truenos y la lluvia, en el *Tango y Cash* de Kontchalovsky, película, por otra parte, muy mala).

Relegado durante mucho tiempo al segundo plano del filme, el sonido de los ruidos se ha beneficiado, pues, de la definición reciente que le confiere el Dolby para reintroducir en las

películas un sentimiento agudo de la materialidad de las cosas y de los seres, favoreciendo cierto cine sensorial que enlaza, sí, con toda una corriente... del mudo.

La paradoja sólo es aparente: con el nuevo lugar que ocupan los ruidos, la palabra cinematográfica ya no es central, tiende a reinscribirse en un *continuum* sensorial global que la absorbe, y que ocupa los dos espacios, sonoro y visual, mientras que en un primer período del cine hablado, la pobreza acústica del soporte llevaba a privilegiar los elementos sonoros precodificados (lenguaje, música), en detrimento de los que eran puros indicios de realidad y de materialidad, es decir, los ruidos.

El cine es hablado desde hace mucho tiempo; pero sólo recientemente se ha hecho digno del nombre que, algo apresuradamente, se le había dado: el de sonoro.

8. TELEVISIÓN, CLIP, VÍDEO

I. LA TELEVISIÓN: UNA IMAGEN AÑADIDA

Si, como hemos dicho, es la imagen la que, ontológicamente, define el cine, lo que señala en cambio la diferencia entre cine y televisión no es tanto su especificidad visual de imagen como el lugar diferente que el sonido ocupa en esta última.

Decir de la televisión —sin intención peyorativa, por supuesto— que es una radio ilustrada, como hemos formulado en *La Toile trouée,* es recordar que el sonido, principalmente el sonido de la palabra, es en ella siempre lo primero, que nunca es fuera de campo y que está siempre ahí, en su lugar, sin necesidad de la imagen para localizarse. Permítasenos apoyarnos en dos obras de Marguerite Duras, ambas rodadas sobre el mismo soporte de 16 mm y presentadas ambas como películas, pero de las cuales una nos parece indiscutiblemente cine y la otra más bien televisión. Se trata de *India Song* y de *Le Camion.*

En *India Song,* no hay, como es bien sabido, ningún sonido síncrono que emane de la imagen: en cambio, desde el parloteo de las voces en la recepción de la embajada hasta las bellas melodías de Carlos d'Alessio, pasando por los diálogos de los protagonistas fuera de campo, el grito del vicecónsul, los ruidos de la naturaleza exótica y las ráfagas vocales de la mendiga de Savan, todos los sonidos del filme se aglutinan en él alrededor de una imagen que no habitan, como moscas sobre un vidrio. Se trata, sí, de cine.

Del mismo modo, aparentemente, un filme posterior de la Duras, *Le Camion,* disocia el sonido de la imagen, pero de un modo muy diferente: cuando el autor cuenta a Gérard Depardieu una película que «sería» *Le Camion,* los dos son filmados en el marco concreto de un cuarto de estar y, de vez en cuando, sobre la voz de la narradora, aparece el famoso camión atravesando paisajes franceses. Aunque la imagen quede aquí al margen en relación al relato (no se ve, en efecto, a los ocupantes del vehículo), no es otra cosa que *una imagen añadida,* de la misma naturaleza que las que, en los telediarios, vienen a ilustrar, o más bien a amueblar, mediante la visión de un camión particular, la evocación verbal de algún problema laboral de los transportes por carretera.

Otra cosa: lo que define por lo general a la televisión son los sonidos fuera de campo, sonidos de voces en general, que *se hablan entre sí* cortocircuitando lo visual. En el cine, eso se produce pocas veces, incluso en Godard, pues todo pasa por una imagen o más bien por un lugar de imágenes. Una excepción es, sin embargo, el fenómeno de las *voces de comadreo:* las voces de coro antiguo, las del pueblo, de la comunidad *(El cuarto mandamiento,* de Welles; *India Song,* de Duras; *Teni zabytyh predkov [Los caballos de fuego],* de Paradjanov) que se hablan, pero en dirección a la imagen. Nada más corriente, en cambio, en la televisión, que unas conversaciones de gentes entre sí, sin que se refieran por fuerza a lo que simultáneamente sucede en la pantalla. En *Le Camión,* a pesar del

mutismo de Depardieu, todo descansa así sobre el principio de una conversación a la que la imagen no parece aportar sino un exceso de concreción facultativa. Lo televisual es la imagen añadida.

II. EL DEPORTE ACÚSTICO

De todos los deportes que muestra la pequeña pantalla, el tenis es por excelencia el deporte acústico. Hasta el punto de que es el único en el que los comentadores aceptan reprimir momentáneamente su parloteo para permitirnos oír diez, veinte, a veces treinta segundos de intercambios sin decir ni pío. ¡Un récord!

En un partido de fútbol, o en una competición de saltos, los acontecimientos no pueden seguirse mediante el oído. En boxeo, los ganchos y los *uppercuts* no emiten desde luego el ruido que hacen suponer las convenciones de la sonorización cinematográfica; y, en el ping-pong, el ir y venir auditivo es demasiado precipitado. El tenis es, pues, único en su género, en este plano. Puede uno preguntarse, por otra parte, si no hace trabajar más el oído del jugador que cualquier otro deporte de competición. ¿Existen tenistas que oigan mal?

Desde los principios de la televisión, la grabación sonora de los partidos de tenis y la calidad de su retransmisión se han hecho cada vez más detalladas. A los breves golpes tradicionales que se dan a la pelota, y que son la firma sonora de este deporte (golpes que provocan un ruido seco, que el oído palpa, pesa como un indicio para evaluar los límites del espacio), se añaden ahora breves y sutiles acontecimientos que retransmiten muy bien la banda del sonido televisado: sibilaciones precipitadas creadas por el juego de piernas de los competidores en el terreno, respiración jadeante y a veces gritos, cuando la fatiga los obliga a hacer más esfuerzos. Toda una historia acústica, con el difuminado, sin embargo, característico del universo de los ruidos; se oye precisamente lo que pasa, salvo que no se sabe lo que pasa. No hay un sonido de impacto diferente para cada raqueta o para cada jugador. Si la calidad, y en todo caso la potencia, del golpe pueden en rigor identificarse, el sonido no dice quién lo ha propinado y adonde va.

Queda el hecho de que, en el drama del tenis, todo momento significativo está puntuado por un sonido particular, y cada intercambio de pelotas es un drama acústico que se organiza alrededor de un traspiés sonoro: la ausencia del *plonc* señalizador de la pelota alcanzada y devuelta, ya se haya enviado a la red, o el otro haya fallado la recepción. Pero ese hueco sonoro, ese vacío, ese suspiro, *ese punto de sincronización evitado* en la partitura alterna de los jugadores se ve inmediatamente ocupado, como un recipiente, por la ola de un rumor: el de matices infinitos, de detalles inagotables y de imprevisible finalización, que causa el público: aplausos, «¡Ooohh...!» de decepción, silbidos. Reaccionando ante la ausencia de un sonido es como el público interpreta en el conjunto su

propia partitura sonora y rítmica.

En la retransmisión de un partido, en particular de tenis, el espacio acústico se desprende con naturalidad del espacio visual; se le oye como estable y siempre en plano general sonoro, aunque de hecho resulte de la suma de los puntos de escucha de diferentes micros situados en puntos estratégicos del campo; mientras que la imagen seleccionada por el control alterna, por su parte, las imágenes lejanas (visión del conjunto del estadio en picado) y las cercanas (rostros o pies de los adversarios en teleobjetivo). Lo cual produce —especialmente en los momentos en los que uno de los competidores protesta o gruñe— ese tipo de relación sonido/imagen característico de las retransmisiones televisadas, y que el cine ignora totalmente: cabezas de hombres o de mujeres en primer plano y en teleobjetivo, superpuestas a sus voces lejanas e indistintas. En suma, un «cerca-lejos» simétrico del «lejos-cerca» habitual en las películas de ficción, en las cuales, por el contrario, el plano lejano de un personaje va acompañado de su voz oída de cerca.

De hecho, el lazo sonoro que el telespectador mantiene con los microsucesos de un partido de tenis es intermitente: basta que se marque un tanto y que el público haga oír su rumor para que de pronto —como si los micros estuviesen cerrados— desaparezcan los sonidos discretos que producen los jugadores. Caminan entonces, siluetas silenciosas, sobre un suelo que no cruje bajo sus pasos. Y la voz radiofónica que los comenta recobra su imperio.

Por fortuna, finalmente, en el curso de las retransmisiones televisadas, logran a veces infiltrarse unos momentos de poesía sonora en los silencios de los comentadores. Por ejemplo, cuando se oye ronronear en el cielo un avión que pasa, ignorando el acontecimiento con soberbia indiferencia felina.

Lástima que la tele no nos ofrezca algo más a menudo ese silencio habitado: algo del curso sonoro de la vida.

III. LA BOCA Y EL VÍDEO

III. 1. *Fija o en movimiento, la imagen es la misma*

¿Cuál es la especificidad del arte-vídeo, en relación tanto con el cine como con la televisión? Hoy en día se le suelen dar muchas vueltas a esta cuestión pero, que sepamos, no se la ha definido realmente todavía. Quiere decir que los mismos creadores de vídeo no tienen prisa por afirmarla, y, por otra parte, están en su derecho. Practican frecuentemente, en abierta competencia, una utilización del vídeo en *Uve,* que participa del espectáculo y del virtuosismo, y realizan en paralelo o en alternancia cintas análogas a una película, con la diferencia de que el modo de difusión de estas cintas no está tan ritualizado y reglamentado

como pueda estarlo una proyección cinematográfica. El vídeo oscila así de un extremo al otro, entre una imagen totalmente fijada de antemano y otra que resulta de sucesos en tiempo real; y entre la unicidad o la multiplicidad de las pantallas.

Se encuentran, sin embargo, en el arte del vídeo preocupaciones generales, corrientes: por ejemplo, su frecuente unión con la danza. ¿Por qué razón? Porque, si la danza juega con la velocidad del movimiento, hasta poder detenerlo en una postura, el vídeo permite también jugar con las velocidades de desplazamiento y, en el límite, fijar la imagen, sin que esta imagen, por ello, cambie de naturaleza.

Una de las grandes diferencias, en efecto, entre vídeo y cine es que este último, al menos en su forma sonora, muy pocas veces juega con cambios de velocidad y detenciones de imagen, aunque sólo sea porque éstos exigen trabajos costosos y prolongados, para obtener lo que en un control de montaje en vídeo se obtiene inmediatamente. Por otra parte, cualquier trabajo de laboratorio destinado a fijar la imagen sobre película acaba señalizándola, transforma su sustancia y hace perder definición a la fotografía: en resumen, deja su huella; mientras que en vídeo una imagen acelerada o trucada en su velocidad no adquiere *ipso facto,* por efecto de la copia, arrugas suplementarias. Esta identidad de naturaleza y de textura entre imagen fija e imagen que se mueve es particular del vídeo; añadido a las facilidades que este medio ofrece en el plano del tiempo —con pocos gastos pueden rodarse planos de larga duración, borrarse y recuperarse a voluntad—, esto último contribuye a conferirle una volubilidad característica, en comparación con la cual la imagen cinematográfica parece difícil de modificar.

A riesgo de sistematizar este paralelismo, diremos, pues, que en el cine, puede haber movimientos en la imagen, movimientos que son una de sus dimensiones, y son susceptibles de entrar en diálogo y en lucha con los demás, mientras que la imagen de vídeo en sí misma, por razón acaso de su naturaleza, que es el hecho de nacer de un barrido, es un puro movimiento: movimiento que, evidentemente, porque no hay inercia que combatir, corre el peligro de caer en la verborrea visual.

La gracia del cine, de una comedia musical por ejemplo, se conquista contra la pesadez del dispositivo. En vídeo esta ligereza es ya algo dado y el problema es, por el contrario, otorgar peso a las cosas.

Pero, finalmente, la rapidez y la labilidad de la imagen de vídeo, ¿no la acercan a ese elemento eminentemente rápido que es el texto?

III.2. *Una imagen rápida como texto*

Es, pues, natural que, al lado de numerosos videastas que filman la danza, exista uno, Gary Hill, que se atribuye ese campo de experiencia particular que es la confrontación de un texto oído y una imagen *a la misma velocidad.*

En una de sus realizaciones, *Incidence of Catastrophe* el texto de Maurice Blanchot *Thomas L'Obscur* es interpretado en imágenes muy fluidas que muestran la materia del libro mismo, sus páginas hojeadas en primer plano y el hilo del discurso escrito, todo eso alternado con visiones de arena que se desmorona y de olas marinas encrespadas mediante ciertos movimientos visuales que tienen la rapidez de un texto.

La característica de un texto oído es, en efecto, la de hacer trabajar muy aprisa el oído y la comprensión: en el cine, cuando se lee o se pronuncia una locución, la imagen queda a menudo estancada, estática en relación con él. En vídeo, es mucho más fácil ir visualmente deprisa hasta dar a lo que se ve en la pantalla el aspecto de una boca que habla: que se cierra y se abre, se pliega, deja ver los dientes, etc., a gran velocidad. Y esto, sin necesitar por ello evocar directamente la imagen.

Este parpadeo visual, que puede encontrarse en los clips y en los juegos de vídeo, alcanza, pues, la rapidez de lo auditivo y del texto. Es lo visible que se debe escuchar, es decir, descodificar, como una cadena verbal. La imagen pierde su cualidad de superficie relativamente estable, y son sus cambios de ritmo o de aspecto los que se hacen significantes.

Paradójicamente, ésta sería acaso la razón por la cual, en vídeo, no se sabe muchas veces qué hacer con el sonido, aparte de convertirlo en soporte neutral de una música o de una voz. Porque todo lo ligado al sonido en el cine —las vibraciones, la fluidez, la movilidad perpetua— ya estaría en la imagen.

III. 3. *El arte del vídeo y el lugar del sonido*

Otro vídeo de Gary Hill confronta de manera aún más intrigante texto e imagen. Paralelamente a la audición de una lectura poética, vemos en él objetos en plano muy cercano, semejantes a fragmentos de esqueletos de pequeños animales, captados por una cámara que cambia sin cesar de enfoque, de tal modo que estas variaciones, estas modulaciones del nítido al difuminado en varios planos pasan a la misma velocidad que el texto leído y son casi síncronas con los fonemas pronunciados, sugiriendo un desciframiento, como si fueran un código. La imagen aquí se agita como una boca. Y por otra parte, ¿sigue siendo imagen, en el sentido tradicional?

Esta cuestión de la naturaleza de la imagen de vídeo remite a la del *status, o* más bien al *no-status,* que en ella se da al marco.

El marco es importante en el cine, puesto que es nada menos que *aquello más allá de lo cual está lo negro.* En vídeo, el marco es una referencia mucho más relativa; por un lado, porque los monitores cortan siempre una parte más o menos indeterminada de él, pero, por otro lado, porque, cuando se mira fuera de los bordes, hay algo más que ver; la imagen, vista en un lugar iluminado, no constituye una ventana visual a través de la cual se canaliza nuestra atención.

En el cine, pues, puesto que tenemos ante nosotros un marco imperativo y bien delimitado —aunque se transgreda en las proyecciones—, hay una tensión posible, una contradicción potencial entre este marco y los objetos que contiene. En esta contradicción misma, latente aquí, entre el continente —los bordes del marco, pero también los límites temporales del plano— y el contenido, es en lo que se apoya todo el arte del cine. Mientras que en vídeo, se diría que la imagen es lo que ella contiene, y que se modela sobre su contenido. Puede, pues, por ejemplo, convertirse en una boca, que se mira como si fuese uno sordo.

Es posible, pues, que haya una relación precisa, en el seno del arte del vídeo, entre el difuminado del marco y el difuminado del *status* que en él se concede al sonido puesto que, en el cine, marco y sonido están fuertemente ligados, en especial por la cuestión del fuera de campo. De manera general, el arte del vídeo no piensa mucho en el lugar del sonido. En el cine, éste es claro: el sonido se determina en relación con una noción de escena ficcional, y esta escena sobrepasa los límites del marco, remodelándose constantemente según las variaciones de este último. La imagen es, de todas maneras, el punto de partida.

En la televisión, es igualmente sencillo, aunque pueda quedar más oculto: la televisión es fundamentalmente una radio, «ilustrada» además con imágenes, donde el sonido tiene ya su lugar fijo, que es fundamental y obligatorio (una televisión muda es inconcebible, contrariamente al cine). Pero en el arte del vídeo aún no se sabe demasiado. Esto quiere decir también que el campo de experimentación está aún abierto. A vuestras pantallas, pues, pero no olvidéis los altavoces.

IV. LA RADIO CON IMÁGENES

En los países en los que la televisión todavía no ha estallado en múltiples canales funcionando día y noche, sigue pasando por un medio visual. Pero allí donde extiende sus programas a toda la jornada y su presencia a diferentes locales de trabajo o de vivienda, ha de asumir finalmente su naturaleza radiofónica. Pensamos en especial en ciertos tramos horarios de la cadena francesa *M6,* sucesiones de videoclips que pueden seguirse mientras se trabaja o se lee, como si se escuchara una emisora de frecuencia modulada, pero con la posibilidad de echarle una ojeada y atrapar al vuelo unas imágenes. La imagen no se hace

pasar aquí por ingrediente esencial; no presume ya de reina, de protagonista; es el regalo sorpresa, ¡pero qué regalo!

Pues en lo que se llama clips, es decir, algo visual colocado sobre una canción, puede encontrarse ciertamente de todo, en los presupuestos y en las calidades, incluso a veces cosas repletas de vida y de invención, en las cuales la expresividad del dibujo animado se combina con la presencia carnal de la imagen real. Puede entonces inventarse o encontrarse allí todo un arsenal de procedimientos, una alegre retórica de la imagen.

Esa es la paradoja de la televisión de imagen facultativa: libera los ojos. Nunca es tan visual la televisión como en esos momentos en que emite clips, cuando la imagen se añade en ella ostensiblemente a una música que ya se bastaba a sí misma.

No es, por supuesto, la opinión de todo el mundo: muchos, principalmente los cinéfilos, denostan el lado «vistoso», dicen, del clip, le reprochan el efecto estroboscópico de su montaje rápido. Y es que juzgan ese montaje en relación con los criterios cinematográficos habituales, los que prevalecen en un relato lineal, mientras que aquí es muy diferente, puesto que no se trata de un tiempo dramatizado. Volviendo sobre los mismos motivos, y jugando cada vez con cuatro o cinco temas visuales básicos, el montaje de los clips es, más que una manera de avanzar en la acción, una manera de hacer girar las caras del prisma y de crear así, por la sucesión viva de los planos, una sensación de polifonía visual e incluso de simultaneidad, y eso sobre la base de *una sola imagen a la vez.*

Una imagen a la vez es, efectivamente, la característica visual fundamental del cine y de la televisión, por oposición a su «banda de sonido», que mezcla sin problemas varias capas de palabras, de ruido y de música. Las excepciones a esta monodia visual son todavía raras. El cine sólo fugazmente se ha dignado dividir la superficie de su pantalla en dos, digamos en tres o cuatro subpantallas, o bien acumular, por sobreimpresión, dos imágenes en la misma superficie (pero en este caso, una al menos queda condenada a la transparencia)... En la televisión, la técnica del vídeo permite más fácilmente, más deprisa y sin pasar por el laboratorio, fraccionar la pantalla, pero este recurso choca pronto con el reducido tamaño de la imagen, que no deja ya ver gran cosa apenas se la subdivide. Pero sobre todo, la contigüidad espacial de varias imágenes, situadas una al lado de otra, como viñetas, nada tiene que ver con una superposición de tipo musical. En el plano visual, lo que más se parece a la simultaneidad polifónica del sonido o de la música es, pues, la sucesión rápida de imágenes una por una. La memoria del espectador funciona entonces como un mezclador ideal, muy superior a una máquina, de impresiones visuales encadenadas unas a otras en el tiempo.

También en eso nos hace el videoclip recuperar el cine mudo, lo que parece una paradoja, puesto que se trata de una forma construida sobre la música. Pero justamente en

la medida en que la base es una música y no hay narración vehiculada por un diálogo, la imagen está aquí totalmente desligada de la linealidad impuesta por el sonido.

Si los clips funcionan es, desde luego, porque hay una relación elemental entre banda sonora y banda visual, no siendo las dos totalmente independientes. Esta relación se limita a la presencia momentánea de puntos de sincronización, en los cuales la imagen imita la producción del sonido. El resto del tiempo, cada uno marcha por su lado.

Al no proceder de una gestión intelectualizada, los clips no se privan, pues, de combinar sin problemas unos procedimientos que se oponen en abstracto: especialmente unos p.d.s. extremadamente nítidos, en los cuales la relación de sincronismo está muy afirmada, con una muy elevada desincronización en otros instantes y una libertad total de los movimientos de la imagen en relación con el sonido.

Hay también el caso particularmente rico de los clips de *rap,* interpretados por ciertos grupos negros, que son clips de la palabra, en los cuales algunos de los vocablos del texto hablado se repiten en forma escrita. La palabra, que está de todos modos en el corazón del «audiologovisual», adquiere aquí una forma de existencia original, que no está limitada solamente al sonido o a la imagen.

En los primerísimos momentos del cine mudo, podía hablarse en directo para comentar, al mismo tiempo que se mostraban, las imágenes. Después, con el mudo clásico, las palabras no existieron ya sino bajo su forma escrita, en los rótulos. En el cine hablado, es ya muy raro, en cambio, que se inscriban palabras en la imagen, e, incluso en Godard, la palabra escrita en la pantalla no desempeña una función que la enlace a la narración misma en sentido general.

En el clip de *rap* en cambio, la palabra escrita electrónicamente en la imagen, o representada como en un bocadillo de historieta, es también la palabra que puede oírse; se pasea libremente de manera viva entre lo escrito y lo oral, aboliendo las barreras prefabricadas del audiologovisual y mostrando otro aspecto de la vitalidad de este género tan actual: el videoclip.

9. HACIA UN AUDIOLOGOVISUAL

I. LIBERTAD DEL TEXTO EN EL CINE MUDO

El mundo es móvil y en claroscuro. Vemos las cosas a medias, siempre por un solo lado y siempre cambiantes. Su contorno se disuelve en la sombra, se esboza en el movimiento y luego se pierde en la oscuridad o en el exceso de luz. Y también nuestra atención está en claroscuro, va y viene de un objeto a otro y se concentra sucesivamente sobre los detalles, luego sobre el conjunto...

El cine parece haber sido inventado para permitir la representación de todo esto, puesto que nos muestra los cuerpos en la sombra y la luz, abandona los objetos y los recupera, los aísla mediante un *travelling* hacia adelante o los restituye mediante un *travelling* hacia atrás. Sólo hay un elemento que no ha podido tratar de esta manera y que, aún hoy, sigue condenado a una nitidez y a una estabilidad perpetuas: el diálogo. Es preciso que oigamos cada palabra, despiadadamente, de extremo a extremo, y que no se elida ninguna de ellas. ¿Por qué? ¿Qué importaría si perdiésemos tres palabras de lo que dice el héroe? Sin embargo, eso sigue siendo un tabú para el cine. Apenas se empieza a aprender a hacerlo. Y se verá que el envite de esas tres palabras perdidas, en el cine hablado, es inmenso.

Antes de esto, y a pesar de su nombre, el cine mudo no estaba privado del lenguaje. Este estaba presente en él de una manera doble: explícitamente en el texto de los rótulos, que se alternaban con las imágenes; e implícitamente por la manera misma en que estas imágenes eran desglosadas, filmadas y montadas, es decir, de manera que constituyesen un discurso, en el cual un plano o un gesto era el equivalente de una palabra o de un sintagma. Plano o gesto que decía: «Esta es la casa» o «Pedro abre la puerta».

Esta fórmula del rótulo intercalado entrañaba sin embargo una limitación, la de interrumpir la continuidad de las imágenes, e implicaba la presencia ostensible en la película de un cuerpo extraño, de una impureza. Autorizaba al mismo tiempo una gran flexibilidad narrativa, puesto que podía utilizarse el texto de los rótulos tanto para situar el marco temporal y espacial como para resumir una parte de la acción, o para emitir un juicio sobre los personajes. Sin olvidar, por supuesto, la transcripción libre de los diálogos pronunciados: en general, en efecto, el texto no proporcionaba sino un resumen de lo que se decía, no se presentaba como exhaustivo. Ese texto podía estar en estilo directo, pero también en estilo indirecto («Ella le dice que...»): se tenía aquí al completo, en resumen, todo el arsenal narrativo de lo escrito.

El cine hablado puso fin a todo eso, al menos en un primer momento, reconduciendo el texto de la película a una fórmula casi única: los diálogos emitidos en presente por los personajes. Aún hoy, esta fórmula es la que se utiliza mayoritariamente.

Esto no se hizo, sin embargo, en un solo instante. En un período de transición de cinco a seis años, se ensayaron diversas fórmulas, antes de que la casi totalidad de las películas se viese reducida a ese paradigma de filme dialogado. Un modelo no único, sin embargo, que querríamos confrontar con sus dos excepciones.

Distinguimos, en efecto, tres modos de presencia de la palabra en el cine, en el caso en que la palabra es realmente oída (y no, como permite el mudo, pero también ciertas situaciones del sonoro, sobreentendida y sugerida). Tres modos que llamamos palabra-texto, palabra-teatro y palabra-emanación.

II. LA PALABRA-TEATRO

En la *palabra-teatro* —el caso más corriente— el diálogo oído tiene una función dramática, psicológica, informativa y afectiva. Se percibe como emanado de seres humanos captados en la acción misma, sin poder sobre el curso de las imágenes que los muestran, y se oye palabra por palabra, ofrecido a una total inteligibilidad. A esta palabra-teatro es a la que el cine hablado recurrió en sus comienzos, y sigue recurriendo masivamente. En caso extremo, en este tipo de figura puede hacerse oír en presente la voz «interior» de los personajes, una voz análoga a un *aparte* teatral. Pero, incluso así, el texto oído sigue siendo uno de los elementos concretos de la acción, sin poder sobre la realidad mostrada.

La palabra-teatro no hace sino reinar sobre el sonido, puesto que condiciona toda la escenificación de la película en el más amplio sentido. Desde el guión hasta el montaje, pasando por la luz, los movimientos de cámara y, por supuesto, el trabajo de los actores, todo está concebido aquí, en efecto, casi inconscientemente, para constituir la palabra de los personajes en acción central y hacer olvidar al mismo tiempo que es esta palabra la que estructura la película. Ello explica la paradoja según la cual ciertas películas que se recuerdan como de acción, como muchas realizaciones americanas, son de hecho, en sus nueve décimas partes, películas de diálogo, pero en las que ese diálogo es tratado como acción: el ejemplo más destacado es *Río Bravo,* de Hawks, pero también la mayoría de las obras habladas de Hitchcock, a pesar de la reputación de este último de despreciar las palabras.

Por ejemplo, la fórmula, universalmente empleada en el cine clásico, y según la cual los personajes hablan-mientras-hacen-algo, sirve para reestructurar el filme mediante la palabra y alrededor de ella. Una puerta que se cierra, un gesto que se esboza, un cigarrillo que se enciende, un movimiento de cámara o un reencuadre, todo puede valer como puntuación del texto y, por tanto, como valoración de éste. Eso permite a la vez aliviar la escucha del diálogo y focalizar la atención sobre su contenido.

En el cine concebido según este modelo, incluso los momentos en los que los personajes

no hablan, extraen su sentido concibiéndose como una interrupción en el *continuum* del diálogo: el beso que corta la palabra e interrumpe la confrontación, resolviendo el *impasse* verbal, tiene un efecto mucho más propio del cine que del teatro o de la ópera.

III. LA PALABRA-TEXTO

III. 1. *Definición*

La *palabra-texto,* por su parte —en general la de la voz en *off* de los comentarios—, hereda ciertas atribuciones de los rótulos intercalados del cine mudo, ya que, al contrario de la palabra-teatro, actúa sobre el curso de las imágenes. La palabra proferida tiene el poder de evocar la imagen de la cosa, del momento, del lugar, de los personajes, etc.

En caso extremo, desde luego, si la palabra-texto reina sin limitaciones, ya no hay autonomía de la escena audiovisual ni tampoco noción alguna de continuidad espacial y temporal. Las imágenes y los sonidos realistas que las acompañan están a su merced. Guitry es sin lugar a dudas quien ha jugado más descaradamente, en *Le Román d'un tricheur,* con esta omnipotencia de la palabra-texto.

Generalmente, por estas razones mismas de supresión de la noción de escena audiovisual, la palabra-texto está estrechamente restringida en las películas que la emplean, es decir, reservada a un personaje privilegiado de la narración, no habiéndosele concedido a éste, por añadidura, sino por tiempo limitado, en relación con la duración de conjunto de la película.

Son muchas, pues, las películas en las que la palabra-texto de un narrador, disponiendo a su gusto de las imágenes —negando así el montaje cinematográfico propiamente dicho—, se conforma con situar un marco o un decorado, después de lo cual se autoaniquila para permitirnos entrar en una duración escénica y real. No se nos recuerda que se trata de una narración sino al cabo de un cuarto de hora o, digamos, una hora más tarde. Y muchas veces, en el intervalo, el relato se ha independizado totalmente de esta palabra-texto creando su duración dramática propia y mostrándonos escenas a las que no ha podido asistir el narrador, sea este último, por su parte, protagonista significativo o personaje secundario pero testigo *(La mujer de al lado,* de Truffaut), o incluso un narrador-novelista exterior pero omnividente: en este último caso se recupera, evidentemente, la posición del narrador novelesco tradicional, siendo la diferencia que aquí las palabras se hacen reales.

La confrontación de una palabra-texto narradora omnividente con una imagen de cine puede, además, ser interesante en su propia e ilusoria redundancia. Ha sido materia de numerosos *gags (Annie Hall,* de Woody Allen).

En los inicios del cine hablado, *M,* por ejemplo, o *El testamento del doctor Mabuse,*

ambas de Lang, intentaron jugar libremente con una palabra-texto generalizada, confiándola en la acción a cualquier personaje y en cualquier momento, y eso a riesgo de romper toda noción de continuidad y de consistencia en el universo diegético.

A primera vista, la literatura parece haber conocido el equivalente de este sistema, con sus relatos de *cajas chinas* embutidos unos en otros, tan importantes en ciertas tradiciones narrativas *(Las mil y una noches,* el *Manuscrito encontrado en Zaragoza,* de Potocki, y las novelas inglesas plagiadas por Diderot en *Jacques le Fataliste).*

La palabra-texto es inseparable de un viejo poder: el placer puro y original de llevarse el mundo consigo mediante el lenguaje y de reinar sobre la creación nombrándola. Una embriaguez que algunos afirman observar en los sordos de nacimiento, cuando éstos adquieren con el lenguaje el sentido de la abstracción.

III.2. *Desafío entre palabra-texto e imagen*

En el cine, en relación con la literatura, la palabra-texto se enriquece, pues, con un poder suplementario: no sólo suscitar la presencia de las cosas en el espíritu, sino ante la vista y el oído. Un poder que tiene su contrapartida, inmediatamente sensible: tan pronto como se evoca algo visual y auditivamente por el verbo que lo hace nacer, enseguida vemos que lo que surge escapa a la abstracción: es concreto, rico en detalles y creador de sensaciones de las que el discurso no podría dar cuenta aunque se hablase durante mil años. Si por ejemplo la voz-texto de la película evoca a una mujer deletreando su nombre, y se ve que esta mujer lleva una bufanda, esta bufanda de la que no habla el texto es lo que salta a la vista. Se manifiesta aquí una especie de desafío recíproco. El texto crea imágenes aparentemente a su capricho, pero la imagen dice inmediatamente al texto: «Tú no eres capaz de narrarme toda».

Y es por lo que, en numerosas utilizaciones de la palabra-texto en el cine, la realización se ocupa de dar a la imagen, mediante el control de la luz, de los decorados y de los trajes, un aire estilizado, artificial y general, como para acercarla al texto y colmar parcialmente, por su parte, el abismo. Es el caso, por ejemplo, de *M,* de Lang, donde la abstracción de los decorados y la ausencia frecuente de toda referencia concreta de hora, de lugar y de meteorología hacen más dócil a la imagen.

Otros cineastas se complacen, por el contrario, en subrayar el abismo existente entre la palabra narrativa y la imagen y en crear contradicciones, vacíos y desajustes entre los dos niveles. Nada extraño si los que se interesan particularmente por la cuestión del poder van de Orson Welles *(El cuarto mandamiento)* a Michel Deville *(La lectora. Le Voy age en douce).* Se trata en efecto de saber quién tiene la sartén por el mango: la palabra o lo concreto.

Hay finalmente una inevitable dosis de infantilismo en esos *gags,* tan viejos como el cine, en los que la imagen desmiente el texto o, aún mejor, lo obedece «sacándole la lengua».

III.3. *Un caso particular: el texto errante*

Realizado en 1982, la *Lettre à Freddy Buache* es uno de los vídeos más reputados de Godard, suerte que debe sin duda a su concisión y a su economía de medios. Su punto de partida es un encargo hecho al autor para celebrar los quinientos años de la ciudad de Lausana. Ingredientes de esta improvisación: la voz del autor que se dirige a Freddy Buache y cuenta cómo se debería haber realizado la película (no sin una nota de queja y de añoranza), imágenes de Godard manipulando aparatos de imágenes y de sonidos (pero no se le ve hablar en sincronía), planos mudos panorámicos sobre Lausana y la campiña circundante y, para acompañarlo musicalmente todo, el *Bolero* de Ravel.

En sí misma, la fórmula de una voz que habla sobre una ciudad nada tiene de original. Si la película de Godard se distingue del consabido documental es, evidentemente, por la naturaleza particular de la voz que reina sobre la imagen, o que más bien se prohibe reinar, por la naturaleza particular de la imagen que transcurre en paralelo, y por la forma diferente, errante, de su relación.

Pues la voz de Godard —de la que se ignora si parte de notas preescritas o si improvisa completamente— no desarrolla un texto acabado; hace como si buscara las palabras, las repite, pone puntos suspensivos, divaga y luego, de golpe, resume, encuentra una fórmula que suena como definitiva, como adecuada para escribir («El cielo y el agua», «La ciudad es la ficción»...). La cámara, cuando recorre lugares lateralmente, parece, también ella, buscar, detenerse, ponerse de nuevo en marcha, soñar, tantear. Entre el discurso y la imagen hay poca relación directa y síncrona de sentido: apenas algunos encuentros y algunas convergencias globales. Pero, de todos modos, en ciertos momentos, el tono afirmativo que toma la voz resulta que coincide súbitamente con un corte en la imagen, como si se hubiese encontrado algo. Esto crea relámpagos, puntos de sincronización en los que algo «prende» y adquiere consistencia, antes de rediluirse en la búsqueda en condicional de las palabras y de las imágenes.

El texto, como la imagen, plantea la dimensión de lo horizontal (las líneas de ferrocarril, la superficie del agua, el suelo) y de lo vertical (la cámara se eleva y desciende de los árboles y de los postes). Todo se juega en la vacilación y en las diagonales entre lo uno y lo otro.

En realidad, la *Lettre á Freddy Buache* posee un precursor en una obra de la que sería extraño que Godard no supiese nada: se trata de *Le Román d'un tricheur,* de Guitry. En esta película de 1935, enteramente narrada, como se sabe, en primera persona por la voz del autor, y prácticamente desprovista de sonido síncrono, se dedica toda una secuencia a la

descripción del principado de Mónaco, basándose igualmente en oposiciones retóricas ciudad/pueblo, casino/palacio, etc., oposiciones que la cámara subraya «barriendo» obedientemente de un punto a otro, de la ciudad al pueblo y del palacio al casino, todo ello con el Júbilo infantil del autor, que hace que la mirada obedezca así a la voz. Del mismo modo, en Godard, las oscilaciones retóricas (subir/bajar, cielo/agua, piedra de los edificios urbanos / piedra de las rocas) encuentran más o menos su eco en la imagen, en ciertos cortes particulares y en ciertos movimientos de cámara. Una de las grandes diferencias, sin embargo, es que mientras en Guitry el trayecto de la cámara se ejecuta de manera rápida y se somete enteramente al texto y a la voz, en Godard divaga en el camino, posee sus propios accidentes, parece dejarse tentar y apartarse de su ruta por cosas que descubre y que no parecen haber sido previstas: árboles, marcas, líneas en el suelo. La cámara tropieza y, a veces, en estos tropiezos, parece encontrar algo, como cuando uno pasea y observa una piedra, un guijarro, o el cadáver de un animal.

Durante este tiempo, entre la palabra que serpentea y la imagen que hace lo mismo, la música de Ravel prosigue su marcha implacable, interpretando el papel de una línea recta de referencia que señalase el camino. Tal es la palabra-texto que puede llamarse errante.

IV. LA PALABRA-EMANACIÓN

IV.I. *Definición*

Mientras que el segundo modo, el de la palabra-texto, siendo intermitente, ha sido objeto sin embargo de comentarios y de teorías (viendo estas últimas de hecho, en el filme, un anejo y una excrecencia de la literatura), el tercer modo que abordamos ahora y que llamamos *palabra-emanación* sigue siendo clandestino y pasa desapercibido en la medida misma en que es antiliterario y antiteatral.

La palabra-emanación consiste en que la palabra no es necesariamente oída e íntegramente comprendida y, sobre todo, no está ligada al corazón y al centro de lo que podría llamarse la *acción* en sentido amplio. Este efecto de palabra-emanación puede estar ligado, por una parte, a que el diálogo de los personajes no sea totalmente inteligible, y, por otra parte, a la manera en que el realizador dirija a los actores y utilice el encuadre y el *découpage,* evitando subrayar las articulaciones del texto, el juego de las preguntas y de las respuestas, las vacilaciones y las palabras importantes, contrariamente a la regla aplicada en casi todas las películas. La palabra se convierte entonces en una emanación de los personajes, un aspecto de ellos mismos, al mismo título que su silueta, significativa, pero no central para la puesta en escena y la acción.

Esta palabra-emanación, pues, aunque la más cinematográfica, es la más rara, y el cine sonoro la ha utilizado muy poco por razones complejas. Puede encontrarse, sin embargo, en

las películas de Jacques Tati, y de otra manera en Tarkovski, Fellini u Ophuls, así como en forma de secuencias aisladas en algunas otras películas.

En cierto modo, estos tres tipos podían estar presentes en el cine mudo: palabra-texto, palabra-teatro y también palabra-emanación, ya que los personajes se expresaban abundantemente y no se traducía todo lo que decían. El contenido de los diálogos no compelía, pues, a que la puesta en escena o la interpretación los destacaran palabra por palabra.

Con el cine hablado, esta libertad desaparece progresivamente. Al mismo tiempo que el cine generaliza la palabra-teatro y se reestructura alrededor de ella, se alinea cada vez más según el modelo de un *continuum* verbal linealizado.

Los cineastas han sido conscientes de ese riesgo y muchos han pretendido, desde los comienzos del cine hablado, *relativizar la palabra,* es decir, intentar inscribirla en una totalidad visual, rítmica, gestual y sensorial, donde no represente ya necesariamente el elemento central y determinante.

Relativizar la palabra es una fórmula que puede adquirir varios sentidos. Puede querer decir relativizar el sentido de las palabras oponiéndoles, en la imagen, una visión paralela o contradictoria. Pero también puede consistir en hacer emerger alternativamente y hundir luego la palabra en una oleada de ruidos, de música o de conversaciones. Y puede querer decir finalmente, hacerla proliferar, dejarla oír de tal modo que no pueda seguírsela palabra por palabra o, por el contrario, no hacerla oír sino pocas veces. Técnicamente puede consistir también en amalgamar la palabra con el ruido, restándole claridad, definición e inteligibilidad. Varios modos que vamos a considerar sucesivamente.

IV. 2. *Modos de relativización de la palabra en el cine hablado*

La cuestión aquí abordada no es sencilla y tiene aspectos múltiples: mecánicos, históricos, estéticos, lingüísticos. En todo caso, no es una pura cuestión de técnica pues, desde hace mucho tiempo, esta última permite realizar un *claroscuro verbal,* tanto en sonido directo como en su postsincronización.

Entendemos por claroscuro verbal una grabación de la palabra humana en la cual unas veces se entiende lo que se dice y otras se entiende menos o nada en absoluto. Desde hace mucho tiempo ya es posible, por ejemplo en el rodaje, registrar dos grabaciones simultáneas de la misma voz, una muy definida y la otra menos; seguidamente, juntándolas en las mezclas, pasar sutilmente y sin interrupción de una a otra, según las necesidades. Pocas veces se practica. Más fácil aún es realizar esta operación en estudio, con la postsincronización. No queremos decir que eso no plantee ningún problema técnico, pero la conservación de un sonido inteligible de un extremo a otro de la película no los plantea en menor número. La escasez de la palabra-emanación es, pues, más bien un problema

estético y cultural.

Pueden evocarse, sin embargo, algunas tentativas dispersas de relativización de la palabra, en especial en los comienzos del cine hablado.

—Rarefacción: el modo más sencillo consistía en rarificar la presencia de la palabra: es el que aplicó Rene Clair, sobre todo en *Bajo los techos de París.* Una opción que permitía, en principio, conservar en gran número valores visuales del cine mudo, pero implicaba dos grandes inconvenientes. Por un lado, obligaba a crear situaciones (personajes tras un cristal, distancia, multitud, etc.) que hiciesen aceptar más o menos artificialmente la ausencia de voces; por otro lado se experimentaba en la película un cierto sentimiento de vacío entre las pocas secuencias habladas, o, por el contrario, estas últimas resonaban en la película como un cuerpo extraño. Igual que en las escenas dialogadas de una de las escasas películas modernas que han reeditado la tentativa de Rene Clair: hablamos de *2001: una odisea del espacio,* de Stanley Kubrick. La palabra se concentra en ella en algunas escenas muy localizadas.

—Proliferación y *adlibs:* el segundo modo emplea, para un efecto semejante, la elección contraria: acumulándose, superponiéndose y proliferando, las palabras se anulan por sí mismas, o más bien anulan su peso sobre la estructura del film. Varios personajes intervienen a la vez, encadenan sus réplicas muy deprisa o dicen cosas «sin importancia». En su película *La cabeza de un hombre,* llena de diversas experiencias sonoras, Julien Duvivier trata así algunas escenas, como una charla colectiva, o una efervescencia verbal alrededor de un suceso (por ejemplo, la avería de un coche simulada por la policía para permitir la evasión de un sospechoso).

En esta escena de la avería, especialmente, la relativización de la palabra se refuerza por la disociación entre palabra e imagen, la cual se centra en detalles de gestos y evita mostrar a los locutores. Pero cuando se ve la película en continuidad, se experimenta la sensación de que estas escenas no se integran de manera fluida en el resto del filme, que está más clásicamente dialogado.

Más tarde no se conservará este procedimiento sino para escenas muy determinadas y localizadas, sobre todo en las secuencias de comidas: esos momentos se parecen además a imitaciones del teatro, cuando la obra prevé un efecto de «algarabía», lo que se llama en inglés *adiibs.* Por ejemplo, en *La golfa,* de Renoir; *Vargtimmen* [La hora del lobo], de Bergman, o *Alien, el octavo pasajero,* de Ridley Scott.

—Poliglotía o empleo de una lengua extranjera: algunas películas, necesariamente aisladas, han pretendido relativizar la palabra utilizando una lengua extranjera, no entendida por la mayoría de sus espectadores, o bien mezclando idiomas diversos, lo que viene a ser relativizar las lenguas recíprocamente.

En *The Saga of Anatahan,* Joseph von Sternberg utiliza actores japoneses que hablan en su lengua, y que no están subtitulados ni doblados. La voz en *off* del narrador, el propio Sternberg, resume en inglés la historia y los diálogos y distancia así de la acción al espectador occidental: nos encontramos como en una película muda en la que, para seguir lo que dicen los personajes, se necesita la mediación de un segundo texto. Para *Et la lumiére fut.* Otar Iosseliani ha hecho lo mismo con actores africanos.

En muchas escenas de *Muerte en Venecia,* Visconti se sirve del marco de la historia (una playa cosmopolita para extranjeros ricos) con el fin de mezclar las lenguas y superponer el húngaro, el francés, el inglés, el italiano, etc. El mismo procedimiento utiliza Tati en *Playtime* y Fellini en más de una escena de sus películas.

A veces, también, la voz en *off* narrativa cubre parcialmente los diálogos pronunciados por los personajes, lo que relativiza estos diálogos y su contenido: por ejemplo en *Leplaisir,* de Ophuls.

—Palabra inmersa: ciertas escenas están igualmente basadas en la idea de un baño sonoro, en el cual se hunden las conversaciones y del cual emergen seguidamente. En esta fórmula, es la situación misma la que sirve de coartada —escena de multitudes o marco natural— para hacer alternativamente oír y luego no oír ya las palabras, lo que contribuye a situar la palabra humana en el espacio y a relativizarla. Tati, con *Las vacaciones de Monsieur Hulot,* ejemplifica el empleo de este procedimiento.

—Pérdida de inteligibilidad: a veces, no sólo hay un flujo y un reflujo de la palabra en la totalidad sonora, sino incluso la clara conciencia, en el espectador, de una pérdida de inteligibilidad de la voz, que él observa de manera localizada.

Para su primera película hablada en inglés, *Blackmail,* Hitchcock abordó una experiencia que se ha hecho célebre: la pérdida de inteligibilidad de la voz, con vistas a traducir la subjetividad de su heroína. La noche de la víspera, la protagonista ha matado, al intentar rechazarlo, a un hombre que pretendía violarla y desde entonces teme que se descubra su culpabilidad. Oye a una vecina charlar sobre el crimen y, en la charla de ésta sólo la palabra *knife,* el arma del crimen, emerge hacia su oído.

Esta tentativa de hacer un *plano muy cercano de una palabra,* igual que hay planos muy cercanos de rostros y de objetos, era muy atrevida, pero ha quedado aislada y ni siquiera Hitchcock la reeditó sino una vez o dos después: en *La soga,* por ejemplo.

¿Cuál es el obstáculo? El hecho de que en esta confusión de la voz, que la hace perderse en un difuminado sonoro con algunos destellos de nitidez, oímos un proceso técnico y no la expresión de una subjetividad. Entretanto, el equivalente visual del mismo trucaje —utilización del difuminado para traducir la pérdida de conciencia— es en cambio bien aceptado y se ha convertido incluso en una figura retórica admitida.

Uno de los aspectos del problema, en efecto, deriva de la particularidad de nuestra atención auditiva en relación con la percepción visual. Mientras nos es fácil eliminar algo de nuestro campo visual, volviendo la cabeza o cerrando los ojos, podemos más difícilmente hacerlo en el caso del oído y, de cualquier forma, no de manera tan selectiva. Lo que no escuchamos activamente no deja por eso de ser percibido por nuestro oído y se graba en nuestro cerebro como en un soporte magnético, lo escuchemos o no, incluso y sobre todo en el sueño. Las fluctuaciones de la atención auditiva no son, pues, correctamente traducibles por una variación de la nitidez sonora.

Un realizador, al menos, ha intentado elaborar un sonido en claroscuro sin recurrir a situaciones dramáticas extremas: Max Ophuls. En este realizador es frecuente que la definición de la voz, y por tanto su inteligibilidad, varíe de un momento a otro; pero no podría disociarse esta variación del hecho de que, en él, los personajes se mueven muchísimo hablando y el ruido que hacen sirve para sofocar parcialmente su discurso. En otros lugares, Ophuls utiliza la música, la acústica del decorado, etc., para realizar esta fluctuación flexible de la nitidez al difuminado y del difuminado a la nitidez que está, en él, muy cerca del movimiento de la vida.

—Descentrado: hay que evocar, finalmente, un modo de relativización de la palabra mucho más sutil y que no se refiere a la calidad acústica, sino que se sirve del conjunto de la puesta en escena. Es lo que llamamos el descentrado: se respeta la claridad y la inteligibilidad del texto, pero se realiza un filme en el cual todos los elementos (movimientos e interpretación de los actores, encuadre, *découpage* e incluso guión), no están centrados en los diálogos y no ayudan, pues, a escucharlos; de modo que éstos parecen ir por un lado y el resto por el suyo. Por ejemplo, en Fellini o en Tarkovski: en sus películas se comprende casi todo acústicamente, pero el *découpage* y la interpretación no subrayan el contenido de las palabras. Se produce el mismo efecto con la voz en *off* de *Uno de los nuestros,* de Scorsese. La impresión es absolutamente extraña.

Lo que hace Godard con los textos no deriva, en nuestra opinión, de esta óptica del descentrado. En él, en efecto, el texto, incluso y sobre todo enmascarado por ruidos o por la presencia de reverberación en las voces, sigue siendo centro de la atención y elemento estructurador de base.

Lo que podría llamarse cine hablado descentrado, que utiliza la palabra-emanación, es otra cosa. Es un cine polifónico. Podemos encontrar prefiguraciones y ejemplo de él, no sólo en ciertos realizadores-autores, sino también en algunas películas contemporáneas de acción o de efectos especiales en las cuales, a causa del empleo de diferentes efectos sensoriales y de la presencia de sensaciones y de ritmos diversos, experimentamos que el mundo no se reduce a la función de *encarnar un diálogo.*

V. UNA INTEGRACIÓN SIN FIN

En cierto sentido, este nuevo cine sonoro descentrado recupera, con el sonido, el cine mudo. Podría suponer el tercer período del cine narrativo, un período en el que el cine reincorpora valores que la palabra lo había llevado a arrinconar. Desde luego, este «tercer cine» sólo puede existir en estado de promesas, de fragmentos, de esbozos, en el seno de películas que muchas veces siguen manejando en la mayoría de sus secuencias la escritura cinematográfica a la manera clásica, es decir, verbocentrista. Hay que aceptar esta no homogeneidad del cine actual, garante de la vida, como creadora de la originalidad del período en curso.

La historia del cine puede así interpretarse como un movimiento sin fin de integración de los elementos más dispares: el sonido, la imagen; lo sensorial, lo verbal, etc. Hay períodos en los que la fusión se logra, pero a costa de muchas simplificaciones y callejones sin salida, y de una dictadura de uno de los elementos sobre los demás. Y otros de discusión y de evolución —como hoy— en los que estalla la disparidad del cine, pero de los que nacen maravillas. Así sucedía, en los años 50, con aquellas comedias musicales americanas, posteriormente celebradas a través de fabulosos montajes, que en su época no eran soportables sino por diez o veinte minutos muy logrados, ampliamente suficientes para el aficionado. ¿Por qué? Porque la intervención del canto y de la música descentraba el sistema y creaba desequilibrios y pasajes difíciles, pero también momentos muy intensos. Lo mismo ocurre, hoy, en muchas películas de acción y de «efectos» especiales.

Estas películas, por supuesto, acusan cruelmente la incongruencia de la presencia en su seno de elementos clásicos, es decir, de un *découpage* tradicional y una interpretación realista; del mismo modo que la ópera, en cierto estadio de su historia, tuvo que asumir la cohabitación del recitado y del canto. Pero el camino no ha terminado y la ruta está abierta para nuevos Wagner que sin duda se manifestarán, sea en el marco del cine de autor, sea en el del cine de género, y buscarán nuevas respuestas a la cuestión sin fin de la integración de lo real y lo verbal.

La respuesta puede aparecer, a veces, con ocasión de un hermoso tema, de grandes actores y de una realización discreta y sensible: por ejemplo en la película de Randa Haines *Hijos de un dios menor,* que hemos evocado más de una vez a lo largo de estas páginas. La originalidad de la situación de base —una sordomuda profiriendo en su lenguaje gestual frases que su compañero traduce en voz alta para comodidad del público— crea para el espectador de este filme sonoro un caso inédito de figura cinematográfica: se le invita a *ver* en la imagen las palabras que oye simultáneamente, la mayor parte del tiempo desde luego sin comprenderlas, pero teniendo en todo caso la aprehensión, aunque condenada aquí al fracaso, de otra forma de encuentro entre lo sensible y las palabras.

10. INTRODUCCIÓN A UN ANÁLISIS AUDIOVISUAL

I. LA EXIGENCIA VERBAL

El análisis audiovisual intenta deducir la lógica de una película o de una secuencia en su utilización del sonido combinada con la de la imagen. Y esto con una finalidad de pura curiosidad, de conocimiento, pero también de armonía estética. Ciertamente, tratándose del sonido, que por las razones expuestas en este libro se deja categorizar mucho más difícilmente que la imagen, se corre el peligro de ver, en la relación audiovisual tal como la hemos descrito, un repertorio de ilusiones y —¿por qué no?— de trucos, más o menos despreciables como tales. No se trataría de entidades, de esencias —el «plano», la «imagen-movimiento»—, sino de efectos y, por tanto, de algo considerablemente menos noble.

Para nosotros, a largo plazo, en nuestra investigación y en las aplicaciones que proponemos de ella, se trata desde luego de fundar objetos y categorías, pero se trata ante todo de recobrar cierto frescor en la aprehensión concreta de las películas y —¿por qué no?— de abolir los viejos conceptos ya periclitados que servían sobre todo para no oír ni ver nada.

El análisis audiovisual, pues, tal como lo concebimos y del que este capítulo sólo propone un breve enfoque, es también un ejercicio de humildad ante ese *dado a audiover* que es una secuencia de filme, de televisión o de clip. ¿Qué veo? ¿Qué oigo? Son preguntas serias, y planteárselas es un ejercicio de renovación de nuestra relación con el mundo y de la libertad.

Es también una gestión antioscurantista frente a nuestras propias percepciones, que nosotros protegemos, temerosos, como si no pudiesen vivir más que en una oscuridad vergonzosa y celosamente oculta a nuestros semejantes.

En el análisis audiovisual es forzoso confiar en las palabras y tomarlas, pues, en serio, sean las palabras que existían ya, sean las que se inventan o se reinventan para designar los objetos que aparecen en el campo de la comprehensión y de la observación.

Aunque lo esencial de este trabajo de nominación, en particular para designar las cualidades y las percepciones sonoras, sigue estando por hacer, toda lengua ofrece de entrada en su diccionario cierto corpus de palabras, muy precisas a veces, para designar diferentes tipos de sonidos, y no hay razón alguna para que se consideren estas palabras como de uso exclusivo de los escritores: los términos de «tintineo», «detonación», «murmullo», etc., aportan ya una ventaja considerable en precisión frente a los términos comodines de «sonidos» o «ruidos».

¿Por qué decir «un sonido» cuando puede decirse un chisporroteo, un gruñido o un

trémolo? El empleo de estas palabras más rigurosas y específicas permite confrontar las percepciones unas con otras y avanzar en su definición y su localización. El simple hecho de tener que buscar en la lengua aquello de lo que ya se dispone crea una actitud de espíritu que incita a interesarse más de cerca por los sonidos.

Así podrán utilizarse las investigaciones, más o menos rudimentarias o logradas, pero siempre interesantes, que han intentado clasificar los caracteres y los entes sonoros, fuera del estrecho campo de las músicas tradicionales y por medio de criterios descriptivos nuevos.

II. PROCEDIMIENTO DE OBSERVACIÓN

II.1. *Método de los ocultadores*

Para observar y analizar la estructura sonido/imagen de una película, puede recurrirse a un procedimiento conocido y que llamamos el *método de los ocultadores.* Consiste en visionar varias veces una secuencia determinada viéndola unas veces con sonido e imagen simultáneamente, otras veces enmascarando la imagen y, otras, cortando el sonido. Se tiene así la posibilidad de oír el sonido como es, y no como lo transforma y enmascara la imagen; y ver la imagen como es, y no como el sonido la recrea. Para esto, naturalmente, también es necesario entrenarse simplemente en ver y en oír sin más, sin proyectar uno sobre sus percepciones lo que sabe de antemano. Esto es posible, pero exige cierta disciplina, así como humildad. Pues nos hemos habituado tanto a «hablar sobre» y a «escribir sobre» las cosas sin que éstas se resistan, que nos causa despecho ver esta estúpida materia visual y esta vil materia sonora desafiar nuestros perezosos esfuerzos descriptivos, y siente uno la tentación de renunciar y concluir finalmente que la imagen, y sobre todo el sonido, son cosas subjetivas. Pasemos a las cosas serias, es decir a la teoría.

¿Hay un orden ideal para observar una secuencia audiovisual? Parece que ninguno. Quizá, no obstante, un descubrimiento por separado de los elementos sonoros y los elementos visuales, antes de juntarlos de nuevo, sería el más indicado para conservar una escucha y una mirada frescas y nuevas, y disponerse a la sorpresa del encuentro audiovisual.

Todo esto, evidentemente, sólo tiene sentido si se postula que el contrato audiovisual no entraña una fusión total de los elementos y que los deja subsistir al mismo tiempo separadamente, cada uno por su lado. El contrato audiovisual sigue siendo en efecto una yuxtaposición además de una combinación.

Humana y técnicamente, la fase más delicada de este procedimiento es aquélla en la que debe escucharse el sonido solo, en acusmática: eso supone un local relativamente insonorizado y aislado de los ruidos exteriores —condiciones de las que pocas veces se

dispone espontáneamente y que hay que poder exigir— y, sobre todo, una voluntad de concentración por parte de los participantes. Escuchar sonidos, sobre todo sonidos que no son —o no son sólo— musicales, no haciendo nada más, ¡es una cosa a la que estamos tan poco acostumbrados...! Es importante entonces prever, además del magnetoscopio y el monitor, una pequeña cadena de alta fidelidad que se conectará a la salida de sonido del magnetoscopio para disponer de una escucha de mejor calidad y de nivel más elevado.

II.2. *Matrimonio a la fuerza*

Una experiencia de observación muy llamativa, siempre muy recomendable para aprehender una secuencia audiovisual, es la que puede llamarse *matrimonio a la fuerza* entre sonido e imagen.

Tómese una secuencia de una película y reúnase por otra parte una selección de músicas de acompañamiento muy contrastadas, pertenecientes a géneros diferentes. Teniendo cuidado de cortar el sonido original (que debe seguir siendo desconocido para los participantes), muéstrese a estos últimos la secuencia acompañada sucesivamente por esos diferentes fragmentos musicales, superpuestos a la imagen de manera aleatoria. Éxito garantizado; de entre la decena de versiones, siempre se encontrará alguna que provoque puntos de sincronización asombrosos, encuentros patéticos o curiosos, siempre inesperados.

El cambio de música sobre la misma imagen ilustra entonces al desnudo los fenómenos de valor añadido, de síncresis, de asociación sonido/imagen, etc. Nos ponemos a ver la imagen en todas sus potencialidades, observando a qué músicas se resiste y a qué otras (muy diferentes con frecuencia entre sí) puede ceder.

Sólo después puede revelarse a los participantes el sonido «original» del filme, sus ruidos, sus palabras y eventualmente su música. El efecto entonces nunca deja de ser apabullante. Cualquiera que sea nunca se habrá previsto así; siempre se lo habrá representado uno de otro modo y siempre habrá un elemento sonoro que se descubre y cuya presencia nada habría dejado adivinar. Se hace uno consciente, durante unos segundos, de lo fundamentalmente extraño de la relación audiovisual, es decir —nos atreveríamos a afirmar—, del carácter incompatible por sí mismo de estos elementos que se llaman el sonido y la imagen.

III. ESBOZO DE UN CUESTIONARIO TIPO

III. 1. *Búsqueda de dominancias y descripción de conjunto*

En primer lugar se inventariará simplemente la naturaleza de los diferentes elementos sonoros que intervienen: ¿hay palabras? ¿Música? ¿Ruidos? ¿Cuál es dominante y se destaca? ¿En qué lugar?

Se caracterizará el aspecto general del sonido y en especial su *consistencia.* Puede llamarse consistencia de la banda sonora a la manera en que los diferentes elementos sonoros —voces, música, ruidos— están más o menos incluidos en una misma pasta global, una textura o, por el contrario, oídos cada uno por separado de manera muy legible.

Es evidente, por ejemplo, la diferencia de consistencia entre las películas de Tati, en las que los sonidos son muy distintos los unos de los otros y puntuales, y un filme de Renoir, en el que están mezclados...

En *Stalker,* de Tarkovski, los sonidos están muy separados unos de otros: voces oídas cercana y concretamente, ruidos de gotas de agua, etc. En *Alien, el octavo pasajero,* las voces están en cambio imbricadas en el ruido, en el seno de un *continuum* sonoro de voces, de músicas y de sonidos, y eso gracias al marco cienciaficcional y tecnológico, que permite suponer voces traducidas por dispositivos en mejor o peor estado de funcionamiento. La consistencia es función:

—de un *equilibrio general de los niveles,* en los que éstos se combaten y luchan por acceder a la inteligibilidad,

—de la mayor o menor presencia de una *reverberación,* que puede hacer borrosos los contornos sonoros y fabricar una especie de sustancia blanda y unificadora, que enlace los sonidos entre sí.

—de los *fenómenos de máscara,* ligados a la coexistencia de diferentes sonidos en los mismos registros de frecuencias.

III.2. *Localización de los puntos de sincronización importantes*

Se trata de localizar los eventuales puntos de sincronización destacados, provistos de sentido y efecto. Pues, desde luego, los hay principales y secundarios. En el caso de diálogos síncronos, por ejemplo, pueden encontrarse muchos, pero sólo son importantes algunos de ellos, cuya distribución define lo que podría llamarse el *fraseado audiovisual* de la secuencia.

III. 3. *Comparación*

Es muchas veces interesante comparar el sonido y la imagen acerca de una misma cuestión de representación, en sus modos respectivos de situarse en relación con un mismo criterio, que puede aplicarse tanto a uno como a la otra.

Por ejemplo, en el plano de la velocidad: el sonido y la imagen pueden tener velocidades contrastadas, y esta diferencia crear una sutil complementariedad de ritmo.

Lo mismo sobre la cuestión de la materia y de la definición: un sonido duro y cargado de detalles puede combinarse con una imagen parcialmente difuminada e imprecisa, o a la inversa, lo que produce siempre un efecto interesante.

Naturalmente, esta comparación no puede hacerse sino observando los dos elementos, sonoro y visual, de modo disociado, por el método de los ocultadores.

Por otra parte, es interesante ver cómo cada elemento asume su parte figurativa y narrativa y cómo ambos se completan, se contradicen o son redundantes en este plano. Por ejemplo, en la cuestión de la distancia y de las escalas, estando el personaje lejos en la imagen y su voz próxima, o al revés.

La imagen puede estar poblada de detalles narrativos y el sonido ser parco en sonorizaciones, o a la inversa: una imagen vacía y un sonido copioso. La combinación contrastada de los dos tiene, generalmente, un poder evocador y expresivo más fuerte, pero, de nuevo, no se percibirá conscientemente como tal. Los más sugestivos en general son los casos en que el sonido, sin desmentir a la imagen mediante un contrapunto-contradicción ostensible, le aporta otro tipo de textura.

Naturalmente, es la estructura de tipo «ilusionista» la que, para ser conscientemente localizada, exige entrenamiento y cierta vigilancia. El público de las salas, incluido el público intelectual, en general no entiende aquí nada e incluso critica, en su análisis *a posteriori* del sonido y de la imagen, la «redundancia» del primero donde, en realidad, se combinan valores muy diferentes.

Si tomamos una película tan famosa como *Blade Runner,* de Ridley Scott, poca gente ha notado que en las escenas de masas se veían en general pocos figurantes a la vez, cuando al mismo tiempo se oía una marea humana (por ejemplo la persecución en plena calle de Joanna Cassidy por parte de Harrison Ford). El efecto de pululación así creado es más convincente e intenso de lo que habría sido en caso de una acumulación visual de figurantes asociado a numerosas voces. Se encuentran aquí problemas de «versión» totalmente comparables a los que Gombrich evoca en su famoso libro sobre *Arte e ilusión.*

Se impone finalmente una *comparación técnica* cuando el campo de la imagen queda modificado por movimientos de cámara: ¿cómo se comporta el sonido en relación con estas variaciones del campo? ¿Las ignora, las exagera o las acompaña discretamente?

Esto no es tan fácil de determinar. De todos modos, ningún caso será nunca «neutral» o «normal» ni, por tanto, indigno de consideración.

Esta cuestión de la comparación figurativa puede condensarse en estas dos fórmulas complementarias:

—¿Qué veo de lo que oigo?

—¿Qué oigo de lo que veo?

Preguntas cuya sencillez bíblica no debe ocultar su importancia reveladora.

¿Qué veo de lo que oigo?; oigo una calle, un tren, voces. ¿Son visibles sus fuentes? ¿Fuera de campo? ¿Sugeridas visualmente?

¿Qué oigo de lo que veo?: pregunta simétrica a la que muchas veces es difícil responder con precisión, pues las fuentes potenciales de sonidos en un plano son más numerosas de lo que pueda imaginarse *a priori.*

Con este tipo de preguntas pueden localizarse en la imagen los *sonidos en el vacío* (la imagen los evoca, pero no los da a oír) y en el sonido las *imágenes negativas,* presentes sólo porque se sugieren. Ruidos que están ahí, imágenes que están ahí, que solamente figuran en muchos casos para sugerir más delicada e intensamente ruidos e imágenes ausentes, y que tienen a menudo más importancia. Presencias en hueco, cuyas imágenes y sonidos «plenos» no están allí sino para siluetear la forma. La poesía del cine depende de cosas así.

IV. TRAMPAS Y HALLAZGOS DEL ANÁLISIS AUDIOVISUAL: EJEMPLOS SOBRE UN FRAGMENTO DE *LA DOLCE VITA,* DE FELLINI

El análisis audiovisual implica dificultades que queremos ilustrar citando notas y observaciones de estudiantes, emitidas con ocasión de un ejercicio en el cual se trataba de describir una secuencia de *La Dolce Vita,* de Fellini. Al citarlas no queremos establecer un repertorio de disparates ni un florilegio, sino mostrar el funcionamiento de la observación corriente y las trampas que se le tienden.

Se trata del fragmento que va desde el final de los títulos de crédito de la película de Fellini, hasta cierto punto de la segunda secuencia, la del *night-club.*

En la primera secuencia se ven dos helicópteros que sobrevuelan Roma en un hermoso día, llevando uno de los dos una gran estatua de Cristo con los brazos abiertos, y transportando el otro al periodista Mastroianni y a su reportero gráfico. El segundo helicóptero viene a detenerse unos segundos encima de una terraza, sobre la techumbre de un inmueble elegante, para flirtear, bajo el estruendo de las palas, con unas mujeres de la alta sociedad que toman su baño de sol.

La segunda secuencia nos muestra a Marcello, periodista especializado en escándalos, haciendo su trabajo en un *night-club* elegante, una de cuyas atracciones es un espectáculo de danza orientalizante, donde conoce a una dama hermosa y rica que se aburre mucho (Anouk Aimée).

Se mostró el fragmento cinco veces a los estudiantes, según el procedimiento de los ocultadores: dos veces seguidas el sonido y la imagen juntos; una vez sin el sonido, una vez sin la imagen y, para terminar, una última vez, sonido e imagen juntos. Después de lo cual, a partir de sus notas, los estudiantes disponían de dos horas para redactar un trabajo de observación.

Junto a muchas observaciones interesantes, señalemos en sus ejercicios varios fenómenos típicos de *ilusión retrospectiva,* elocuentes sobre el fenómeno del valor añadido.

Por ejemplo, la música de radio *(on the air)* que suena sobre el plano de las mujeres bronceándose es descrita por ciertos estudiantes como «llena de vida, de sol y de alegría», o bien, «evocadora de la playa, del sol», cuando se trata de una amable música *swing* sin carácter particular, que podría acompañar igualmente al espectáculo nocturno de una calle animada. Sólo que, en los estudiantes, la situación ha impregnado el recuerdo que conservaban de la música.

Se asiste también a «recuerdos falsos», por ejemplo el de sonidos que sólo eran sugeridos por la imagen y por la tonalidad general de la secuencia. Un estudiante oyó, sobre un plano aéreo del pavimento de San Pedro de Roma, poblado de gente, las «aclamaciones de una multitud». Ahora bien, este sonido es inexistente y fue fabricado «en el vacío» por la visión de la muchedumbre y por las campanas que se oyen sobre la imagen.

A la inversa, sonidos que existen íntegramente y son incluso muy evidentes se han volatilizado en ciertas memorias. Sobre el plano de las mujeres en traje de baño señalado más arriba, un estudiante afirma haber observado un silencio súbito. Ha escotomizado totalmente, pues, la música *swing* de Nino Rota, como si no hubiese retenido, de ese momento, sino la interrupción del ronroneo del helicóptero al que la música sustituye.

Otro fenómeno clásico es la interpretación de las fluctuaciones sonoras a partir de los desplazamientos visuales observados. Vistos los helicópteros acercándose o alejándose muy claramente de la cámara, muchos «oyeron» acercarse y aumentar el sonido según una curva que les pareció ser exactamente paralela («El mundo sonoro está en exacta sincronización con los planos de la pantalla»). Algunos observaron, sin embargo, que ese «seguimiento» de la imagen por el sonido es realmente mucho más laxo: a las *respiraciones visuales* de los objetos volantes que crecen y disminuyen responden ciertamente unas *respiraciones sonoras,* dilataciones y alejamientos del sonido, pero no se les escapó que esos dos procesos no obedecen a un sincronismo punto por punto, sino más bien a un

principio de propagación diferida (al dilatarse el sonido con retraso o con adelanto en relación a lo que se ve). Y que justamente por eso es por lo que parece natural: porque es un sistema de ondas propagándose con desfase.

(Notemos además que, en la realidad, la variación del volumen sonoro de un objeto en movimiento no es tampoco exactamente paralela a su variación en nuestro campo visual.)

Otro estudiante observa, muy pertinentemente por cierto, que en la secuencia dada a observar, «los sonidos varían con una fuerza inestable que no tiene en cuenta sólo su distancia» (quiere decir, en este caso, la distancia de sus fuentes a la cámara).

Lo interesante, en muchos trabajos, es la necesidad que experimentaron algunos de racionalizar las modificaciones y las anomalías de la relación sonido/imagen, intentando aplicarles mecánicamente la regla del punto de escucha: si no oímos un sonido que la imagen implica, sería, deducen, porque el personaje en la imagen no está en situación de oírlo (punto de escucha en sentido subjetivo); o bien en relación con la posición de la cámara (punto de escucha en sentido espacial).

Algunos razonamientos aparentes tratan así de justificar, cuando sólo se pedía describir, variaciones de volumen del sonido mediante una ambigua referencia al punto de escucha «subjetivo». Por ejemplo, en el diálogo de sordos entre los hombres del helicóptero y las mujeres de la terraza, un participante propone la idea de que «si se oyen las voces de las mujeres pero no las de los hombres, eso indica seguramente que los hombres están habituados al sonido del helicóptero y que, por tanto, para ellos, es un ruido de fondo, y no un estruendo ruidoso como lo es para ellas». El autor de estas líneas interpreta, pues, las imágenes de las mujeres (cuya voz se oye) como situadas en el punto de vista y el punto de escucha de los hombres, y recíprocamente, cosa que, no obstante, nada indica. Si se juzga por las posiciones de la cámara, que está mucho más cerca de las mujeres que de los hombres, sería más bien el conjunto de la escena el que se desglosaría desde el punto de vista femenino, y sería, pues, lógico que fueran las mujeres las que oyeran su propia voz y no la de los hombres...

Es evidente, pues, la ambigüedad de la idea de punto de escucha, comprendida aquí en el sentido subjetivo.

Sobre la misma escena, otro estudiante invierte radicalmente las cosas en su recuerdo: «El sonido de las voces femeninas queda recubierto por el sonido del helicóptero». A menos que con «recubierto» quiera decir, no que el sonido sea inaudible, sino que resulta parcialmente sofocado. El mismo término puede, pues, querer decir dos cosas completamente opuestas y nunca serán suficientes las precauciones para ser lo bastante precisos, siendo el rigor de la percepción estrictamente dependiente del rigor que se le otorgue a la expresión.

Puesto que se trata de hombres y de mujeres y la película muestra en su primera escena los sexos separados en dos grupos, resultó tentador para algunos teorizar la película desde este punto de vista. Algunos no se privaron de hacerlo, interpretando una réplica de la escena del *night-club* como ilustración de que, en el mundo descrito, las «mujeres no tienen derecho a la palabra», cosa que Fellini habría ilustrado impidiéndoles abrir la boca en toda la secuencia. Y todo porque, en un momento dado, un hombre dice «Cállate» a su compañera, que acaba de emitir una opinión. Sin embargo, en la misma secuencia, se ve a la compañera de un príncipe hablar a su amante acariciándolo con la mano y, al final, Anouk Aimée dirigirse al *barman* con la altivez de una mujer muy rica.

¿Quiere decirse que la descripción audiovisual deba limitarse a un inventario desprovisto de perspectiva global? Ciertamente no. Pues los ejercicios más interesantes eran los que se liberaban de la sujeción causal (el sonido es lo que es porque la imagen muestra tal cosa, etc.), en favor de un análisis dinámico. Como el estudiante que supo ver en la realización audiovisual de la secuencia un principio de movimiento y de recuperación perpetua, que él captaba de entrada en su globalidad y no puntualmente.

En la primera secuencia, por ejemplo, se oyen los gritos de alegría de un grupo de niños emerger como una ola del zumbido de los helicópteros; luego, más tarde, el carillón de San Pedro recubre y absorbe a su vez el ronroneo de las palas, etc., todo esto, decía otro alumno, según una ley dinámica análoga a la de la ola.

¡La ola! Su perfil vivo, orgánico, preside en efecto la organización sonora de la primera secuencia. No en vano esta escena gira alrededor de un objeto vibrante de forma ovoide, susceptible de desplazarse por caminos menos definidos que los de un avión: algo que puede aumentar, amplificarse, moverse en las tres dimensiones, situarse encima, etc., de manera viva y respiratoria.

El mismo estudiante que descubrió el principio de recubrimiento anota que cada una de las dos partes del fragmento elegido gira alrededor de un sonido central: el zumbido del helicóptero en la primera y la música orientalizante en la segunda, y que, mientras el primer sonido de base, es decir, el zumbido de las hélices, es móvil, el segundo forma un centro fijo, los músicos del *night-club.*

Una observación sutil, acústicamente falsa en apariencia (la música de la secuencia del night-*club,* de hecho, es más o menos fuerte según los momentos, y desaparece tan pronto como los personajes abren la boca), pero al mismo tiempo profundamente justa. ¿Por qué? Porque las fluctuaciones del sonido del helicóptero en la primera parte y las de la música en la segunda no responden a la misma ley y no van en el mismo sentido.

Si en la primera escena, efectivamente, se descubre una fluctuación orgánica, como regida desde el interior, del sonido y de su fuente móvil en las tres dimensiones (lógica

interna), en la segunda, más clásicamente dialogada y estructurada, los descensos de nivel se efectúan mediante escalones discontinuos y aparecen impuestos desde el exterior al material musical (lógica externa) sobre los momentos en los que se oyen los diálogos, como obedientes a un cambio de punto de vista. El sonido de la música oriental, más o menos presente, no deja de seguir siendo para el audioespectador, durante la escena, el pivote musical fijo de referencia; conserva, como diría Claude Bailbié, la misma imagen-peso (impresión de volumen y de potencia, independiente del nivel acústico real) de uno a otro extremo, y no da la impresión de una inestabilidad interna.

V. ANÁLISIS DEL PRÓLOGO DE *PERSONA,* DE BERGMAN (1965)

Interpretación: Jorgen Lindstrom (El pequeño Vogler) Ficha técnica sonora: Ingeniero de sonido: P.O. PETTERSON; Jirafa: Lennart ENGHOLM; Mezclas: Olle JAKOBSSON; Música: Lars Johan WERLE.

V.I. *Descripción plano por plano*

A) La lámpara de arco

1) Primer plano de una lámpara de arco de proyector, con sus dos polos luminosos, cuya luz, partiendo de una pantalla negra, se hace cada vez más deslumbrante, y cuya forma, al principio abstracta, se hace concreta y luego vuelve a la abstracción.

Sonido: una nota aguda mantenida estable, de un instrumento de cuerda; otra que, partiendo de un tono más bajo, converge hacia la primera mediante un *glissando* ascendente; otras notas también en *glissando;* toda una serie de *glissandos* que se juntan a un haz común tendente hacia una misma nota aguda, lo que produce, cuanto más cerca se está de ella, disonancias y estridencias.

B) La proyección: antes de la estabilización

Imagen: detalles de un **principio de proyección:** deslizamiento de la película, *start,* lámpara de proyección.

Sonido: tras una especie de gran ruido-chirrido, ronroneo de un mecanismo con espasmos y sacudidas, y fragmentos de música desarticulada en células de una, dos o tres notas: células disonantes (instrumentos de viento en agudo), comparadas con bocinas por algunos espectadores.

2) PP subliminal: detalle de un proyector.

3) PP breve: detalle de Cruz de Malta alternado varias veces con planos negros.

4) PP: bordes visibles de la película.

5) PP del objetivo de frente (sobreexposición), alternado varias veces con plano en blanco.

6) Diferentes señales de principio de la cinta: START, señal en Z, cuenta atrás.

7) PP del mecanismo de arrastre de la cinta.

8) Plano difuminado, bucle de película visto de lado y con sus saltos.

9) PP: canal de proyección, con saltos de luz, *zoom* adelante sobre la película e imágenes blancas.

C) El dibujo animado

Imagen: un breve dibujo animado en bucle, que arranca, se bloquea y vuelve a arrancar.

Sonido: ruido del proyector; música instrumental muy animada a tres tiempos (flauta en agudo) en una grabación de «escasa definición» (pocos agudos, ligero ruido de fondo) girando «en bucle» como un disco rayado.

10) Desciende la sobreexposición de la imagen y vemos el **filme en bucle:** un antiguo dibujo animado proyectado al revés y mostrando una gruesa bañista, inclinada, que se lava las manos obsesivamente.

El filme se fija sobre una imagen (subrayada por la detención de la música), y luego arranca de nuevo, y la música también. Sobre la imagen fija, el ruido de la proyección ha cambiado ligeramente.

11) PP lateral de la película, difuminado.

12) PP de la película desde otro lado, difuminado.

13) PP (fotográfico) de las manos de un niño, gordezuelas y blancas, que repiten el gesto de la bañista sobre un fondo negro. Este plano no está marcado por un sonido específico (sigue el sonido de proyección).

D) Pequeño filme caótico sobre una porción de la pantalla

Imagen: un *slapstick,* al estilo de un filme primitivo de persecución, que no ocupa más que una porción de la pantalla, quedando todo el resto en blanco.

Sonido: figuras puntuales de instrumentos de percusión, de ritmo dislocado, con reverberación. El ruido de la proyección ha desaparecido.

14) Plano en blanco, sobre el fin del ruido del proyector.

15) Imagen en blanco y, en el ángulo inferior derecho, aparición de una especie de «subpantalla», en la que, al estilo del viejo cine cómico mudo, un hombre en camisón de noche estilo 1900 es perseguido por un hombre-esqueleto salido de un cofre.

Se suceden tres planos en la «subpantalla»: el hombre vuelve la espalda al cofre del que

sale el esqueleto, forcejea con él, huye por la parte delantera del marco. Resurge por la parte delantera derecha, va hacia una mesa de la que sale el esqueleto como «un diablo de una caja». Huye después, toma impulso y salta a una cama de barrotes como si saltara al agua. 16) Otro plano en blanco.

E) Imágenes traumáticas

Imagen: diferentes visiones inscritas en un marco difuminado, y nimbadas por un halo blanco (antítesis de los bordes cortantes de la imagen en la secuencia precedente).

Sonido: figuras instrumentales atonales (instrumentos de cuerda y de viento) a base de sonidos sostenidos, pero inestables, sin ritmo regular, con variaciones de intensidad *espressivo,* todo ello bañado en una fuerte reverberación. Sobre el final del plano 19: figura musical precipitada y cataclísmica al estilo Schoenberg.

17) PP de una **araña negra,** saliendo con continuidad de la pantalla blanca. El sonido aparece tras la imagen de la araña.

18) Plano en blanco.

19) PP de la lana de un **carnero al que desangran.** La imagen ha surgido *cut,* pero está rodeada por el blanco. Unas manos de hombre iluminadas por manchas de sol oprimen la lana y hacen brotar en abundancia sangre que resbala en silencio. Su deslizamiento se hace, hacia el final, más desigual y espasmódico.

20) PP confuso y movido, del **ojo del animal,** *zoom* hacia adelante; unas manos humanas sostienen la cabeza y acercan un pulgar a su ojo. Nota grave. Trémolo agitado.

21) PP confuso: unas manos armadas con un cuchillo seccionan órganos.

22) Especie de círculo gris difuminado, que de hecho son órganos, la imagen inscribiéndose en un iris blanco.

El trémolo continúa sobre estos dos planos de entrañas animales manipuladas por una mano humana, que se inscriben en un círculo.

23) Pantalla en blanco: nota de orquesta en trémolo agitado, que se amplifica y desemboca en un punto de sincronización violento (efecto directamente copiado del famoso Si del *Wozzeck* de Alban Berg).

F) La mano clavada

Imagen y sonido: estos tres planos, ligeramente diferentes, como diferentes tomas del mismo plano *(jump-cut),* constituyen, con los tres sonidos que acompañan a los tres golpes, el primer fenómeno realmente síncrono de la secuencia, como tres acordes vigorosamente conjuntados.

La mano clavada ofrece la palma hacia arriba y otra mano sostiene su muñeca. Los dedos se cierran, como un reflejo corporal, cuando se hunde el clavo.

La imagen ocupa de nuevo el marco entero, con valores luminosos muy contrastados.

24) Primerísimo plano del clavo medio hundido. Se oyen distintamente, con un ínfimo desfase temporal, por una parte el acorde seco y *fortissimo* de la orquesta en el que desemboca el trémolo, y por otra parte el «ruido» del choque.

25) Primerísimo plano del segundo golpe, desde otro ángulo, con un segundo sonido de hundimiento.

26) Primerísimo plano: misma toma del plano 24, con el clavo más hundido. El ruido sincronizado es ligeramente más grave que los dos primeros. Sobre el tercer golpe, los dedos se cierran suavemente, luego se abren lentamente como una flor; ya no resisten. Largo (relativamente) silencio cuando los dedos se cierran y se abren, espasmo silencioso de la mano.

G) Una ciudad

Imágenes: vistas fijas de un decorado exterior, absolutamente desprovistas de cualquier movimiento.

Sonido: repicar lejano de campanas; primero campanas graves, sordas y lentas; después, detrás, campanas más agudas y rápidas.

27) Textura de una **superficie: ¿de madera?**

28) Sale de ella, en fundido encadenado, un plano general de **troncos de árboles en un parque;** el suelo está pelado.

29) Tras un corte *cut,* plano de una verja de hierro oblicua.

30) Plano de un montón de nieve sucia acumulada por el servicio de limpieza (al fondo la verja del plano 29).

H) Los muertos

Imagen: Rostros y fragmentos inertes de cuerpos de hombres y de mujeres: se sobreentiende que están muertos.

Sonido: goteo de agua a un ritmo tranquilo (como de un grifo que pierde), oído de cerca, y acontecimientos sonoros particulares.

31) Primerísimo plano: **rostro de hombre** en horizontal, de perfil, boca hundida, mentón.

32) Primerísimo plano: **rostro de mujer** anciana, echado hacia atrás (se oye un ruido de movimiento muy cercano, como un animal).

33) Plano general del cuerpo de un **niño tendido bajo una sábana** como bajo un sudario, contra una pared blanca; su cuerpo está inmóvil, sólo asoman su cabeza y

sus hombros.

34) Primerísimo plano de una **mano a contraluz** que pende inmóvil de una mesa (contrapicado).

En los planos 33 y 34, se oyen acercarse ruidos de pasos que suenan muy resueltos y firmes.

35) Primerísimo plano: **rostro (la misma mujer que en 32)** desde otro eje; los pasos se alejan.

36) Primerísimo plano: rostro de un **anciano calvo,** una sábana blanca sobre el cuello. Sobre él, casi *cut* sobre su rostro: unos sonidos distantes en los que nos parece reconocer una verja que se empuja y una cerradura de puerta de doble vuelta.

37) Primerísimo plano: **manos juntas de muerto** reposando sobre la sábana.

38) Primerísimo plano: **dos pies** (¿de mujer?); un «¡rrrring!» de teléfono lejano; un segundo timbre más fuerte en intensidad y más insistente.

39) Primerísimo plano: **rostro vuelto de la mujer muerta,** ojos cerrados; sobre el encadenamiento 40/41, comienza un tercer timbre análogo al primero sobre el cual comienza el plano siguiente.

40) Primerísimo plano: **mismo rostro** pero con los ojos abiertos, fijos, *cut,* como un plano subliminal.

41) Plano general del **niño pequeño como en** 33. Cuarto timbre más corto y de resonancia más larga, al final del cual, tras haber vuelto su mirada hacia la cámara, como hacia la fuente del timbre (es el primer movimiento en la imagen desde el plano 26), el niño nos vuelve la espalda y se arropa de nuevo en sus sábanas como alguien que duerme y es despertado por la mañana.

Ruidos de sábanas, todo eso aparece ahora como muy cotidiano. Luego el chico se sienta como alguien que no consigue dormirse de nuevo y se acuesta otra vez boca abajo. Sus pies sobresalen. Vuelve a levantar la cabeza, sale de sus sábanas. Se ve que sólo lleva un *slip.* Siguen oyéndose las gotas de agua.

42) PP: la **cabeza del niño pequeño,** maquillado. Vuelve la cabeza al lado izquierdo, hacia nosotros, la mirada de reojo, con un aire astuto, a menos que sea el eje de la filmación el que lo haga aparecer como tal.

En el sonido, más pasos apresurados, pero más próximos que los anteriores, ante los cuales él no reacciona.

Luego, siempre en su cama, el niño mira hacia abajo, ve algo hacia lo que se inclina, apoyándose en los codos. La cámara lo sigue. Coge unas gafas fuera de campo, se las pone, se apodera de un libro que no se había visto, mira la cubierta (un título en sueco), vuelve a poner inútilmente la sábana sobre su cuerpo como si tuviese frío, y abre el libro por

la mitad. Entonces es cuando pasa un «estremecimiento musical» (recuperación de un momento de la música de las imágenes traumáticas), que le hace volver la cabeza de derecha a izquierda, pero sin expresión de inquietud. Su rostro, por otra parte, no manifiesta nada desde el principio.

El niño parece seguir con la vista la frase musical en el espacio, como una forma que se mueve; como si el tiempo de la música transcurriese en el espacio.

Una vez terminada esta frase, se vuelve con aire decidido hacia la cámara. Su boca se entreabre. Está encuadrado de busto; parece escrutar algo atentamente, avanza hacia la cámara con su mano derecha, que «toca la pantalla» (en sus gafas, reflejo de una lámpara o de una ventana).

I) El rostro

43) PP del **niño pequeño de espaldas,** la mano derecha adelantada acariciando una superficie blanca (este plano es un contracampo del precedente, el primer contracampo de la secuencia).

En el sonido, regreso del conjunto de sonidos en *glissando* del principio, y *crescendo* que parece ir hacia una explosión.

Una cara de mujer parece formarse bajo los dedos del chico, se disuelve, reaparece de manera diferente, se convierte en Bibi Andersson o Liv Ullmann, y adquiere una expresión más o menos decidida. Al final, el rostro cierra los ojos, como inversión del plano 40 de la mujer muerta, pero los labios son sensuales. El haz de *glissandos* se acentúa, parece anunciar una catástrofe inminente...

V.2. *Esbozo de análisis audiovisual*

A) Localización de las dominancias

El hecho más evidente en el plano del sonido es... la ausencia de palabra y de voz. Se trata de un fragmento de cine sonoro sin palabras. ¿Qué queda? Ruidos, y lo que puede llamarse «música».

Los ruidos pueden dividirse en *ruidos duraderos* (que cubren el conjunto de una secuencia: son los deslizamientos de la proyección, el repicar de campanas y el goteo de agua) y *ruidos puntuales* (sucesos aislados; por ejemplo, los martillazos, los pasos en el depósito de cadáveres, los roces de las sábanas). Los ruidos duraderos mantienen cierta continuidad en las secuencias que ocupan, enlazando planos que son de aspecto, de textura y de contenido extremadamente dispares.

En cuanto a la música, no se localiza necesariamente con tanta nitidez en cuanto tal (queremos decir: diferenciada del ruido). Esto depende, en efecto, de las referencias

culturales del oyente. Por ejemplo, el haz inicial de *glissandos* del plano 1 será identificado como música por aquellos a quienes su cultura les permita reconocer en él instrumentos de cuerda, así como una forma de sonidos en *glissando* típicos de la música contemporánea, mientras que para muchos otros apenas será otra cosa que un «ruido de sirena».

Añadamos que, a la vez, y sin contradicción alguna, puede reconocerse en esos sonidos iniciales una fuente instrumental probable y una forma de sonido de sirena.

Esto debe recordarnos que la distinción música/ruido es totalmente relativa, y está ligada a la intención de la escucha.

B) Localización de puntos de sincronización

Son a un tiempo escasos y destacados. La secuencia, *a priori,* no parece rica en p.d.s.: éstos son, por ejemplo, extremadamente discretos y raros en la secuencia concreta del depósito de cadáveres (como mucho, ligeros ruidos de sábanas cuando el niño se revuelve en su cama), y una sección como la de las «imágenes traumáticas» está enteramente desincronizada (sin sonidos que se precipiten sobre momentos visuales precisos).

Los p.d.s. más notables, evidentemente, son los tres martillazos violentamente sonorizados de la secuencia de la mano. Nótese que el efecto de estos tres golpes está preparado: no sólo por el *crescendo* orquestal que los precede, sino también por toda la secuencia anterior, que nos ha hecho nadar en una especie de niebla asíncrona de imágenes y sonidos, en la que nada se dibujaba con nitidez en el espacio ni en el tiempo.

En cambio, el doble flujo que constituye todo el principio, el visual de las imágenes proyectadas y el sonoro del ruido de máquina de coser de la proyección, se sueldan en espasmos y rupturas simultáneas provocados por sus propios puntos de sincronización. Del mismo modo, la música a tres tiempos que arranca con los movimientos de la bañista se detiene con ella y vuelve a empezar cuando ella se pone de nuevo en movimiento.

Pueden observarse así diferentes modos de sincronización: al principio, el sonido y la imagen se tratan como dos trazados horizontales paralelos y solidarios que presentan simultáneamente salientes y huecos, mientras que con los tres golpes, nos encontramos frente a un momento muy vertical y particular, muy destacado.

En el primer caso, los p.d.s. acentúan el efecto de horizontalidad (insistencia sobre un desarrollo, incluso accidentado), y en el segundo afirman una verticalidad (insistencia sobre un momento único e irreversible).

C) Análisis narrativo

Se impone igualmente, sobre el plano narrativo y figurativo, una comparación que puede partir de una doble pregunta: *«¿Qué oigo de lo que veo? ¿Qué veo de lo que oigo?»*

Vemos entonces claramente que, si el momento de los martillazos es central, no es sólo a causa del impacto traumático del suceso mostrado; es también porque es el único que hace *audiover* muy nítidamente, en la imagen y el sonido, lo mismo, en el mismo momento y sobre el mismo plano de realidad.

Toda la secuencia del depósito de cadáveres, aparentemente realista, extrae su carácter extraño de la extremada discreción y escasez de los puntos de sincronización. Notemos en primer lugar que la situación en sí misma (cuerpos inertes, un niño tendido y mudo, una habitación interior, un momento tranquilo) no implica muchos movimientos ni, por tanto, muchos sonidos.

Además, casi todo está filmado en planos muy cercanos, que limitan al máximo el número de objetos visibles en el campo. Si se oye muy poco de lo que se ve..., es también ¡porque en la imagen no hay gran cosa que pueda moverse!

Paralelamente, el sonido de la secuencia G conlleva elementos muy activos y vivos, como ese indescriptible estremecimiento inicial de la secuencia (podría ser un animal que huye furtivamente, ¿pero también un gesto humano?) o, sobre todo, los ruidos de pasos muy firmes y apresurados. Pero no se ve la fuente de ese estremecimiento ni al autor de esos pasos, como tampoco se ve el grifo que gotea apaciblemente.

(Notemos también el criterio inicial adoptado para la *extensión* del sonido, el de aislarnos rápidamente de los sonidos exteriores cuando «entramos» en el depósito: no se oyen entonces ni pájaros, ni ruidos de circulación, ni las campanas que oíamos sobre los planos de la secuencia precedente, las cuales suenan sólo sobre el principio del primer plano de la secuencia G, para marcar la continuidad temporal y la imbricación entre los lugares exteriores entrevistos, y este interior en el que va a confinarse ahora la continuación del prólogo.)

Lo que une concretamente el sonido a la imagen, en esta secuencia, es, pues, voluntariamente fugitivo: por una parte son los ligeros ruidos de roces de sábanas que acompañan a los movimientos del niño y, por otra parte, el hecho de que ciertos gestos de este último parecen responder a algo que sucede en el sonido, sin que estemos seguros de ello.

Por ejemplo, cuando el timbre del teléfono vuelve a sonar, se ve al niño, hasta entonces inmóvil como un cadáver, moverse en su cama; puede interpretarse, pues, que reacciona a los sonidos y que va a responder a ellos, pero en el instante siguiente recobra su posición como para dormirse de nuevo. No sólo, pues, no se muestra afectado por la llamada, sino que nada marca tampoco en la imagen que la haya oído siquiera.

Más misterioso aún es el momento en que el recorrido lateral de su mirada en el espacio resulta coincidente con el desarrollo en el tiempo de una figura musical recuperada de la

secuencia de las «imágenes traumáticas», sin que pueda decidirse, no sólo si ve algo de lo que se oye e incluso si lo «oye», sino también, si es solamente algo casual. El *status* de la figura musical es aquí muy interesante: no es un acompañamiento codificado de lo que se produce en la imagen, sino un fenómeno en sí, suceso sonoro puro, cuyo *status* se busca en la realidad mostrada.

Hay aquí, ciertamente, una coherencia narrativa global entre lo que se ve y lo que se oye (el grifo que gotea y los pasos apresurados, profesionales, «casan» bien con la idea de un depósito de cadáveres, y el silencio con la visión de los cadáveres), pero en los detalles sigue habiendo una indecisión misteriosa. El espectador debe especular mucho, tanto sobre la imagen como sobre el sonido, al no mostrársele nada, y aún menos nombrársele, explícitamente.

Como dijimos al principio de este libro, el valor añadido funciona aquí en estado puro sobre los rostros sin vida; imágenes totalmente inertes y atempérales, inscritas en un tiempo lineal y cotidiano sólo por el sonido de las gotas de agua. Sin el sonido no son sino diapositivas fijas y aisladas.

Pero esta secuencia de Bergman, que hemos elegido por su carácter límite y casi pedagógico de experiencia sonido/imagen, nos plantea también preguntas sobre la narratividad del sonido en sí mismo: preguntas muy complejas, a las que no podrían darse respuestas definitivas, pero que han de formularse sin vacilación.

Por ejemplo, a propósito de lo que llamamos «sonidos de gotas de agua», confiados sólo en nuestro oído y sin que la visión de una fuga de agua, ni unos diálogos, ni ningún otro elemento, vengan a confirmar o desmentir nuestras suposiciones sobre el tema: ¿qué nos dice que se trata de agua y no de sangre? ¿O incluso de otro líquido?

Si pensamos «agua», es porque tenemos la experiencia de cierto tipo de sonido asociado a cierta consistencia: un líquido más espeso —sangre o leche, por ejemplo— no produce el mismo sonido cuando gotea. Pensamos igualmente en agua porque el ritmo a la vez periódico y ligeramente irregular de estos impulsos sonoros aislados evoca más bien un grifo mal cerrado que, por ejemplo, una botella que pierde líquido o un cuerpo humano que se desangra. La ligera resonancia que rodea cada impulso puede corresponder a un recipiente al estilo de un fregadero.

Nuestra identificación de la fuente se basa en realidad, pues, en motivos muy dispares: reconocemos o creemos reconocer un sonido como originado por cierta fuente, a la vez porque tiene cierta forma y cierto aspecto, memorizados en nuestro diccionario mental de los sonidos reconocibles (¡un diccionario que no está tan bien provisto!) y porque la situación del filme lo sugiere lógicamente. A la vez, pues, por motivos internos del sonido y por motivos exteriores.

El ritmo del goteo de agua, en la película, puede caracterizarse como calmado y tranquilo, pero no como demasiado plácido. Si por su misma naturaleza este tipo de ruido excita la atención y la mantiene alerta hasta la exasperación, es porque su periódico regreso está siempre ligeramente desfasado en relación con el momento en el que se le espera. Crea así una «textura de presente» rodeada de una tensión bastante estrecha e intensa.

Los ruidos de pasos ilustran bien el difuminado narrativo propio del sonido: reconocemos el paso de un ser humano, pero no tenemos la imagen precisa de la persona que camina, e ignoramos incluso si se trata de un hombre o de una mujer. Dirán algunos que el carácter decidido y sostenido del ruido de pasos, sensible en su ritmo y su timbre, evocaría más bien el de un hombre, pero, ¿no es éste un cliché sexista? ¿No hay andares femeninos muy firmes y decididos?

Ese carácter de marcha resuelta confiere a este sonido fuera de campo su clima cotidiano y profesional: no es un paso dramatizado, que evoque la entrada en escena de un personaje.

Estos ruidos, pasos y gotas, diseñan la idea de un lugar en el que la muerte forma parte de una cotidiana normalidad.

D) Comparación

La comparación imagen/sonido puede hacerse en múltiples niveles y se impone, en primer lugar, en el plano de las formas y de las texturas.

Por ejemplo, cuando al principio la imagen aparece violentamente contrastada, recortada y sacudida por sobresaltos de contornos visuales nítidos y luminosidades muy afirmadas, no es casual que el sonido ofrezca el mismo aspecto cortante y preciso, marcado en lo que a él se refiere por una acuidad de los transitorios y por lo discreto de la reverberación, dado que esta última tiende a «diluir» los contornos de los sonidos, a perturbar su transcurso y amortiguar su dureza. Del mismo modo, hay una solidaridad, en la secuencia de las «imágenes traumáticas», entre el carácter borroso de los contornos de la imagen y sus valores (marco difuminado) y el aspecto «ahogado» y viscoso de la música. Aspecto creado, en ésta, en diferentes niveles: por la escritura (atonal, elaborando así un efecto de ola), por la forma de los sonidos (principios suaves, variaciones progresivas de intensidad) y por el espacio sonoro (una fortísima reverberación que «envuelve» los sonidos). En estos dos casos, imagen y sonido se refuerzan mutuamente por una identidad de textura y de forma.

Un caso más ambiguo es el de la persecución inspirada en el cine mudo: los movimientos de esta escena, en el interior de la pequeña subpantalla, son muy entrecortados y espasmódicos, igual que la música de percusión que se oye, totalmente constituida por sonidos puntuales y ritmos enteramente irregulares y como dislocados. Y sin embargo, el

sonido de esta música es suavizado y borroso a causa de una fuerte reverberación.

En esta corta secuencia, el espectador tiene la «sensación» de puntos de sincronización, pues observa una fuerte presencia de lo discontinuo y lo puntual, tanto en el sonido igual como en la imagen. Al mismo tiempo, Bergman se guardó mucho de sincronizar estas dos cadenas, audio y visual, punto por punto. Su relación conserva un carácter aleatorio, tanto momento a momento como en la evolución general de la escena. Los puntos de sincronización quedan como imaginados y proyectados por el audioespectador... y preparan a éste para los que van a producirse brutalmente sobre la mano clavada.

En su estudio sobre *Persona* (University of Illinois Press, 1986), Marylin Johns Blackweil habla así de sonidos que «acompañan con su *crescendo* la aceleración de la acción», postulando así una especie de convergencia, de movimiento común a las dos cadenas, sonora y visual, con tendencia, pues, a la resincronización. No hay nada de eso, pero, siendo insoportable el desorden total, sin finalidad aparente para el ser humano, éste no puede evitar estructurarlo según formas fuertes y darle una teleología, una tendencia, incluso cuando no la tiene (así lo ha hecho con la distribución aleatoria de las estrellas en el cielo).

E) La tela audiovisual

Empiezan a percibirse las categorías según las cuales se oponen y contrastan las diferentes secuencias: accidentado/liso, nítido/difuso, regular/irregular, ordenado/desordenado.

Lo liso está representado en el prólogo por... un sonido escamoteado: la desaparición del ruido espasmódico de «máquina de coser» de la proyección. Esta desaparición de un sonido cuya irregularidad global, así como su microtextura repleta de trémolos —la de una vibración ceñida e infinitesimalmente irregular—, constituían indicios materializadores que evocaban una máquina con sus fallos, conduce al sentimiento de que la proyección marcha ya perfectamente. Igual que, en un *spot* publicitario, un coche que se ve circular por una carretera da una mayor impresión de «liso» y de *smoothness* cuando se corta el sonido de su motor.

Si quisiera caracterizarse el régimen al que obedece la conducción de todo este prólogo, podría evocarse también el fenómeno psicofisiológico del *espasmo:* contracción súbita que altera la tensión normal de un músculo. Sea en la imagen, con el chorro de sangre que fluye de la carne del animal, que se desliza recto pero a la vez temblando, o en el sonido, con el trémolo de instrumentos de cuerda, netamente perfilado pero estremecido en su micro-textura, en cada caso se trata de un proceso implacable y cortante en su lógica general, pero agitado y vibrante en sus detalles.

Este régimen espasmódico puede relacionarse con el hecho de que la idea de tacto, de tactilidad, es obsesiva en toda esta secuencia, tanto directamente, con las imágenes concretas de una mano (la de la bañista, las del niño, las del hombre sosteniendo el animal que sangra), como indirectamente con los planos de la araña, de la lana del cordero y, por supuesto, con la insistencia sobre la proximidad visual del primerísimo plano. La película misma tiembla como una superficie táctil.

Se observará también la firme construcción de este prólogo, en el cual el principio y el final aplican el mismo proceso: una imagen indecisa y errática por sí misma, a la que el sonido imprime, por su *crescendo* voluntario y sostenido, una poderosa dramatización. Las dos veces estamos ante algo que parece precisarse progresivamente, sea por el aumento de la luz (principio), sea por la esperanza de ver dibujarse claramente un rostro (final). Por tanto, la idea de revelación, de epifanía, está ahí, asociada a la esperanza de una evolución convergente de las dos lógicas, la del sonido y la de la imagen, hacia un punto de absoluto en el que ambos se disolverían junto al converger: un absoluto de luz en un absoluto de ruido, para el principio; absoluto de un sonido y absoluto del «intercambio de miradas», para el final.

En el intervalo se incluyen dos secuencias en las que el sonido y la imagen se huyen y se evitan de modo sutil, sin contradecirse francamente, secuencias separadas la una de la otra, en su centro, por tres vigorosos y traumatizantes puntos de sincronización, que forman un suceso, preparándose estos mismos tres p.d.s. mediante un *crescendo* sonoro cada uno.

A través de estos diferentes procedimientos que hemos enumerado, Bergman parece querer tensar al máximo lo que hemos llamado en este ensayo la «tela audiovisual», intentando al mismo tiempo captar el estremecimiento casi pánico que esa tensión crea sobre su superficie, una agitación epidérmica e incontrolable. Y los tres puntos de sincronización son como los tres jalones que alzan esta tela, en el espacio audiovisual, para la representación cinematográfica.

BIBLIOGRAFÍA ESENCIAL

ALTMAN R., «Moving Lips: Cinema as Ventriloquism», en *Cinema/Sound,* véase más abajo.

ALTMAN R., «The Technology of the Voice», en *La Parole au cinema,* Iris, véase más abajo.

ALTMAN R., «L'Espace sonore», en *Histoire du Cinema,* coloquio de Cerisy/Sorbonne, 1989.

AUMONT J. y MARIE M., *L'Analyse des films,* Nathan-Université, 1988 (trad. cast.: *Análisis del film,* Barcelona, Paidós, 1990).

BAILBLÉ C., «Programmation de Fécoute», en *Cahiers du Cinema* n. 292, 293, 297, 299.

BAILBLÉ C., MARIE M. y ROPARS M.C., «Un film sonore, un film musical, un film parlant», en *Muriel, histoire d'une recherche,* éd. Galilée, 1974.

BANDY M.L. comp., *The Dawn of Sound,* The Museum of Modern Art, Nueva York, 1989 (artículos de GITT R., KOSZARSKI E., HOCHEISER S. y WOLFE C.).

BAYLE F., «La Musique acousmatique», en *Encyclopaedia Universalis.*

BLACKWELL M.J., *Persona, The Transcendent Image,* University of Illinois Press, Chicago, 1986.

BONITZER P., *Le Regard et la voix,* col. «10/18», Unión Genérale d'Éditions, 1976.

BURCH N., *Praxis du Cinema,* nueva edición, col. «Essais» n. 34, Folio, 1986 (trad. cast.: *Praxis del cine,* Madrid, Fundamentos, 1970).

BURCH N., *Pour un observateur lointain, forme et significaíion dans lecinema japonais,* Gallimard-Cahiers du Cinema, 1982.

CHION M., *Le Cinema comme art sonore,* tres volúmenes, Cahiers du Cinéma/ed. de 1'Étoile: — *La Voix au cinema,* 1982; — *Le Son au cinema,* 1985; — *La Toile trouée, la parole au cinema,* 1988.

CHION M., *Jacques Tati,* Cahiers du Cinema, 1987.

CHION M., *Guide des Objets Sonores,* INA-Buchet-Chastel, 1983.

GORBMAN C., *Unheard Melodies, Narrativo Film Music,* Indiana University Press, 1987.

HENRY J.J., «Notes sur le son chez Tati», en *Cahiers du Cinema* n. 303, septiembre de 1979.

LARERE O., *De 1'imaginaire au cinema,* Albatros, 1980 (sobre *Confidencias,* de Visconti).

LEONARDO DA VINCI, *Carnets,* t. 1, col. «Tel», Gallimard.

MARIE M., «Son», en *Lectures du film,* Albatros, París, 1976.

MARIE M., «La Bouche bée», en *Hors-cadre* n. 3, «Voix-off», 1985.

MOTT R.L., *Sound Effects, Radio, TV, and Film,* Focal Press, Boston/Londres, 1990.

MERLEAU-PONTY M., *Phénoménologie de la Perception,* col. «Tel», Gallimard (trad. cast.: *Fenomenología de la percepción,* Barcelona, Edi-cions 62, 1980).

ODIN R., «A propos d'un couple de concepts: «son in» *vs* «son off», en *Linguistique et Sémiologie* n. 6, Presses Universitaires de Lyon, 1979.

PINEL V., *Techniques du cinema,* col. «Que Sais-je», n. 1873. PUF, 1981.

POMMIER C., *Doublage et Postsynchronisation, Cinema et Video,* éd. Dujarric, 1988.

REISZ K. y MILLAR G., *The Technique of Film Editing,* Focal Press, Londres/Nueva York, 1968 (trad. cast.: *Técnica del montaje cinematográfico,* Madrid, Taurus, 71990).

ROPARS-WUILLEUMIER M.C., *Le Texte divisé,* col. «Écritures», PUF, 1981.

SACCO C., *Plaidoyer au Roí de Prusse, ou la premiére anamorphose,* Buchet-Chastel, 1980.

SCHAEFFER P., *Traite des Objets Musicaux,* éd. du Seuil, 1967.

SILVERMAN K., *The acoustic Mirror,* Indiana üniversity Press, 1988.

STRAUB J.M. y HUILLET D., «Entretien autour d'0thon», en *Cahiers du Cinema* n. 223, agosto de 1970.

TATI J., «Entretien sur le son», en *Cahiers du Cinema* n. 303, septiembre de 1979.

WEIS E., *The Silent Scream, Alfred Hitchcock's Sound Track,* Fairleigh Dickinson Üniversity Press, N. J., 1982.

WEIS E. y BELTON J. comps.. *Film Sound, Theory and Practice,* Columbia University Press, Nueva York, 1985 (recopilación de textos clásicos y modernos).

Cinématographe n. 47, «Du muet au parlant», mayo de 1979. *Le Passage du muet au parlant,* edición a cargo de Christian BELAYGUE, Cinémathéque de Toulouse/Éditions Milán, Toulouse, 1988 (artículos de MARIE M., ÍCART R., VINCENDEAU G., CHIRAT R., DIBBETS K., QUARGNOLO M., ALTMAN R., BURCH N., CHION M.).

Le Parole au cinéma/Speech in film. Iris, vol. 3, n. 1, 1985 (artículos de ALTMAN R., JOST F., VERNET M., SILVERMAN K., GRANGE M.F., DITTMAN L., VANOYE F.).

Cinema/Sound, Yaie French Studies, n. 60, 1980, textos reunidos por Rick ALTMAN (artículos de ALTMAN R., ANDREW D., DOANE M.A., METZ C., PERCHERON D., THOMPSON K., WLLLIAMS A., ROPARS-WIILEUMIER, etc.).

Índice de filmes citados

A la caza (Cruising, 1980), de William Friedkin, 145
Abschied (1930), de Robert Siodmak, 82, 139
Abyss (Abyss, 1989), de James Cameron, 146
Agente 007 contra el doctor No (Doctor No, 1962), de Terence Young, 125
¡Aleluya! (Hallelujah, 1929), de King Vidor, 83
Alicia o la ultima fuga (Alice ou la derniére fugue, 1977), de Claude Chabrol, 127
Alien, el octavo pasajero (Alien, 1979), de Ridley Scott, 51, 60, 61, 106,168, 177
American Graffiti (American Graffiti, 1975), de George Lucas, 79
Andrei Rublev (Andrei Rublev, 1971), de Andrei Tarkovski, 32
Annie Hall (Annie Hall, 1977), de Woody Allen, 162
Apocalypse Now (Apocalypse Now, 1979), de Francis F. Coppola, 89
Bajo los techos de París (Sous les toits de París, 1930), de Rene Clair, 168
Balada de Narayama, La (Narayama Bushi-Ko, 1983), de Shohei Imamura, 126
Banda aparte (Bande á part, 1964), de Jean-Luc Godard, 129
Beso mortal, El (Kiss me deadly, 1955), de Robert Aldrich, 31, 125
Blade Runner (Blade Runner, 1983), de Ridley Scott, 87, 89, 128, 143, 178
Borgne, Le (1981), de Raúl Ruiz, 124
Cabeza de un hombre, La (La Tete d'un homme, 1933), de Julien Duvivier, 168
Camión, Le (1977), de Marguerite Duras, 149, 150
Cara a cara (Ansikte mot Ansikte, 1976), de Ingmar Bergman, 60
Carta a tres esposas (A Letter to three wives, 1949), de Joseph L. Mankiewicz, 124
Cielo sobre Berlín, El (Der Himmel über Berlín, 1987), de Wim Wenders, 144-145
Ciudadano Kane (Citizen Kane, 1941), de Orson Welles, 129
Color del dinero, El (The colour of money, 1986), de Martin Scorsese, 142
Confidencias (Gruppo di famiglia in un interno, 1975), de Luchino Visconti, 75
Conversación, La (The conversation, 1974), de Francis F. Coppola, 89
Corazonada (One from the heart, 1982), de Francis F. Coppola, 145
Cuarto mandamiento, El (The Magnificent Amberson, 1942), de Orson Welles, 124, 150, 164
Chinoise, La (1967), de Jean-Luc Godard, 129
Delator, El (The informer, 1935), de John Ford, 53, 54, 55, 56, 57, 117
Demasiado bella para ti (Trop belle pour toi, 1989), de Bertrand Blier, 106
Después del ensayo (Effer repetitionen, 1984), de Ingmar Bergman, 90
Detective (Detective, 1985), de Jean-Luc Godard, 145
Días del cielo (Days of Heaven, 1978), de Terence Malick, 125, 145
Dolce Vita, La (La dolce vita, 1960), de Federico Fellini, 50, 179

2001: una odisea del espacio (2001: Space Odyssey, 1968), de Stanley Kubrick, 124, 168
Dreams (1990), de Akira Kurosawa, 26, 126, 145, 146
Duelistas, Los (The duellists, 1976), de Ridley Scott, 128
Entrevista, La (Intervista, 1987), de Federico Fellini, 144
Et la lumiére fut (1989), de Otar Iosseliani, 169
Forty Deuce (1982), de Paul Morissey, 70
Golfa, La (La chienne, 1931), de Jean Renoir, 28, 168
Guerra de las galaxias, La (Star Wars, 1977), de George Lucas, 23
Hair (Hair, 1979), de Milos Forman, 143
Hasta que llegó su hora (Cera una volta il west, 1968), de Sergio Leone, 84
Hijos de un dios menor (Children of a lesser god, 1987), de Randa Haines, 30, 51, 59, 89, 108, 172
Hombre herido, El (L'Homme blessé, 1983), de Patrice Chéreau, 93
Hombre invisible, El (The invisible man, 1933), de James Whale, 121
Hombre que mató a Liberty Valonee, El (The man who shot Liberty Valance, 1962), de John Ford, 54
Homme Atlantique, L' (1981), de Marguerite Duras, 69, 85
Homme qui ment, L' (1968), de Alain Robbe-Grillet, 43
Imperio contraataca, El (The empire strikes back, 1980), de Irving Kershner, 23
Incidence of Catastrophe (1987), de Gary Hill, 154
India Song (India Song, 1975), de Marguerite Duras, 97, 124, 125, 149, 150
Indiana Jones y la ultima cruzada (Indiana Jones and the last crusade,1989), de Steven Spielberg, 63, 146
Invasión de los ultracuerpos, La (Invasión of the body snatchers, 1978), de Phil Kaufmann, 146
Je vous salue Marie (Je vous salue Marie, 1985), de Jean-Luc Godard,47, 49, 63
Jungla de asfalto, La (The Asphait Jungle, 1950), de John Huston, 62
Jungla de cristal, La (Die Hard, 1988), de John McTiernan, 86, 146
Laura (Laura, 1944), de Otto Preminger, 69, 124
Lectora, La (La lectrice, 1988), de Michel Deville, 164
Legend (Legend, 1985), de Ridley Scott, 128
Lettre á Freddy Buache (1982), de Jean-Luc Godard, 59, 62, 164, 165
Lettre de Sibérie (1958), de Chris Marker, 18
Línea general, La (Staroie i Novóle, 1929), de Serguei M. Eisenstein, 22
Lola Montes (Lola Montes, 1955), de Max Ophuls, 70
Madame de... (Madame de..., 1953), de Max Ophuls, 50

Mago de Oz, El (The wizard of Oz, 1939), de Victor Fleming, 124
Malas tierras (Badlands, 1974), de Terence Malick, 125
Marius (1938), de Alexander Korda, 100
Masculin-Féminin (1966), de Jean-Luc Godard, 129
Mi tío (Mon onde, 1958), de Jacques Tati, 66, 112
Miedo del portero ante el penalty, El (Die Angst des Tormanns Beim Elfmeter, 1971), de Wim Wenders, 51
Mira quién habla (Look who's Talking, 1989), de Amy Heckerling, 77, 78
Misión, La (The Mission, 1986), de Roland Joffe, 143
Muchacha de Londres, La (Blackmail, 1929), de Alfred Hitchcock, 169
Muerte en Venecia (Morte a Venezia, 1971), de Luchino Visconti, 169
Mujer de al lado, La (La femme d'á cote, 1982), de Francois Truffaut, 162
Mujer del aviador, La (La femme de 1'aviateur, 1981), de Eric Rohmer, 103, 104
Napoleón (Napoleón, 1927), de Abel Gance, 46, 70
Noches de Cabiria, Las (Le notti di Cabina, 1957), de Federico Fellini, 127
Nouvelle Vague (1990), de Jean-Luc Godard, 51
Novia vestía de negro, La (La mariée était en noir, 1968), de Francois Truffaut, 107
Ojos sin rostro, Los (Les yeux sans visage, 1960), de Georges Franju, 32
Oso, El (L'ours, 1988), de Jean-Jacques Annaud, 113, 114, 146
Othon/Les yeux ne veulent pas en tout temps sefermer (1969), de Jean Marie Straub y Daniéle Huillet, 71, 104
Persona (Persona, 1967), de Ingmar Bergman, 24, 25, 26, 29, 65, 87, 183, 195
Piel, La (La pelle, 1981), de Liliana Cavani, 31, 118
Plaisir, Le (1952), de Max Ophuls, 69, 112, 169
Playtime (Playtime, 1967), de Jacques Tati, 169
Prénom Carmen (Prénom Carmen, 1983), de Jean-Luc Godard, 129
Psicosis (Psycho, 1960), de Alfred Hitchcock, 20, 84, 97, 124
Que empiece el espectáculo (All that Jazz, 1979), de Bob Fosse, 90
¿Quién engañó a Roger Rabbit? (Who framed Roger Rabbit?, 1988), de Robert Zemeckis, 113, 114, 146
Rainman (Rainman, 1988), de Barry Levinson, 79
Ran (Ran, 1985), de Akira Kurosawa, 127
Religiosa, La (Suzanne Simonin, la Religieuse de Diderot, 1966), de Jacques Rivette, 71
Reportero, El (The Passenger, 1975), de Michelangelo Antonioni, 20, 79
Río Bravo (Rio Bravo, 1959), de Howard Hawks, 161
Román d'un tricheur, Le (1936), de Sacha Guitry, 162, 165

Sacrificio (Offret, 1987), de Andrei Tarkovski, 119, 120, 121
Saga of Anatahan, The (1953), de Joseph von Sternberg, 125, 169
Sed de mal (Touch of Evil, 1957), de Orson Welles, 129
Siva 1'Invisible (1904) de Georges Méliés, 121
Soga, La (The rope, 1948), de Alfred Hitchcock, 46, 169
Soigne ta droite (1987), de Jean-Luc Godard, 145
Solaris (Solaris, 1971), de Andrei Tarkovski, 43
Sombra del testigo, La (Someone to watch over me, 1987), de Ridley Scott, 128
Stalker (1979) de Andrei Tarkovski, 177
Tango y Cash (Tango & Cash, 1989), de Andrei Kontchalovsky, 147
Tchesloviek s kino-apparatom [El hombre de la cámara] (1929), de Dziga Vertov, 46
Tendré ennemie, La (1936), de Max Ophuls, 124
Teni zabytyh predkov [Los caballos de fuego] (1966), de Serge Paradjanov, 150
Testamento del doctor Mabuse, El (Das Testament des Dr. Mabuse, 1932), de Fritz Lang, 84, 122, 124
Tommy (Tommy, 1975), de Ken Russell, 143
Toro salvaje (Raging Bull, 1980), de Martin Scorsese, 64, 142
Tragedia de un hombre ridículo, La (La tragedia di un uomo ridicolo, 1981), de Bernardo Bertolucci, 124
Trop tôt trop tard (1981), de Jean-Marie Straub y Daniéle Huillet, 95
Un condenado a muerte se ha escapado (Un condamné à mort s'est échappé, 1956), de Robert Bresson, 74, 130
Un día de campo (Une partie de campagne, 1936), de Jean Renoir, 140
Un rey para cuatro reinas (The king and four Queens, 1956), de Raoul Walsh, 82
Uno de los nuestros (Goodfellas, 1990), de Martin Scorsese, 171
Vacaciones de Monsieur Hulot, Las (Les Vacances de Monsieur Hulot, 1953), de Jacques Tati, 16, 50, 84, 113, 120, 169
Vampiro de Dusseldorf, El (M, eine Stadt Sucht Einen Morder, 1931), de Fritz Lang, 51, 75, 89, 162, 163
Vargtimmen [La hora del lobo] (1968), de Ingmar Bergman, 168
Ventana indiscreta, La (Rear Window, 1954), de Alfred Hitchcock, 82, 87, 89, 90, 127
Vivir su vida (Vivre sa vie, 1962), de Jean-Luc Godard, 60
Voyage en douce, Le (1980), de Michel Deville, 164
What price fleadow (1948), de Tex Avery, 117
Wochen-Ende (1930), de Walter Ruttmann, 136
Woodstock (Woodstock, 1970), de Michael Wadleigh, 70, 143